

nivel básico:

MATERIALES:

Aquí veremos todo lo necesario para convertirse en un verdadero artista del estilo Japonés, así que papel y lápiz en mano, pero... ¿qué lápiz? ¿qué papel? Bueno, de esto se trata la primer lección del taller denominada “Materiales” empecemos!

Lápiz

Aquí tenemos los materiales que suelen usarse para dibujar:
Lápices negros de diferente tipo de minas, portaminas con sus correspondientes repuestos donde hay de color azul y del tipo blandas, sanguina azul o roja para hacer bocetos o esquemas rápidos (el azul o el rojo de la sanguina o del portaminas no sale en las impresiones) un sacapuntas de metal y por último las gomas de borrar en lápiz (muy buena para borrar pequeños detalles) y otra normal.



Veamos en detalle los lápices negros, estos se clasifican según la mina con los que están hechos: "B" para los de mina blanda, "HB" para los de mina normal y "H" para los de mina dura.

Lo preferible es tener entre nuestros elementos mas de un lápiz del tipo "B" pues son los ideales para dibujar, recuerda que existen más de los que se muestran aquí (8B, 3B, B, 2HB etc)



Lo bueno: Se consiguen zonas oscuras negras y amplias con mucha facilidad.
Lo malo: Mancha todo si no se tiene cuidado, no se pueden precisar detalles en el dibujo, es imposible de borrar.



Lo bueno: Se desliza muy bien, es fácil conseguir zonas oscuras
Lo malo: Difícil de borrar, se empasta la hoja, no se pueden definir los detalles, la mina se gasta con facilidad.



Lo bueno: Su grosor, se pueden lograr buenos detalles en el dibujo, la línea queda negra y pareja, bueno para sombrear.
Lo malo: Hay que estar sacándole punta (mejor el portaminas)



Lo bueno: Sirve para dibujar detalles, se borra con facilidad no mancha la hoja.
Lo malo: No sirve para sombrear, su línea es gris y no negra, y hay que remarcar.



Lo bueno: Al portaminas no hay que sacarle punta, trazos finos con minas de color para el boceto y negras para dibujar
Lo malo: La mina se parte con facilidad, las de color son un poco mas caras que las minas normales.

Tinta

A la hora de entintar podemos utilizar los rotuladores indelebles para zonas amplias, rotulador con la punta en forma de pincel para líneas cinéticas, estilográficos para detalles, las plumas una gruesa y otra fina para entintar, pinceles de diferentes puntas, gouche blanco o tempera profesional ideal para solucionar problemas y por último tinta china de color negro.





Son como rotuladores recargables, se utilizan especialmente en el dibujo técnico y en nuestro caso para realizar los fondos, vienen en varios grosores y se les puede poner tinta de cualquier color, es recomendable tener como mínimo 3, una gruesa, una fina y otra muy fina.

Lo bueno: Control absoluto sobre el trazo, el dibujo queda muy limpio, el tamaño 0,1 milímetros es el trazo mas fino que se puede hacer en tinta

Lo malo: No se puede dar énfasis en algunas líneas por que el trazo es siempre el mismo, si no se las cuida suelen taparse con facilidad, son caras, muy caras :-(



Las plumas son lo mejor para entintar, existen una infinidad de formas, tamaños y marcas así que solo es cuestión de probar cual se ajusta mejor a lo que deseamos. En mi caso tengo una pluma y un plumín (son de las mas baratas)

Lo bueno: Se le puede dar grosor durante el trazo, el dibujo queda limpio.

Lo malo: Es difícil hacer líneas rectas con él así como también largas (para eso se utilizan los estilógrafos) es difícil de manejar al principio.

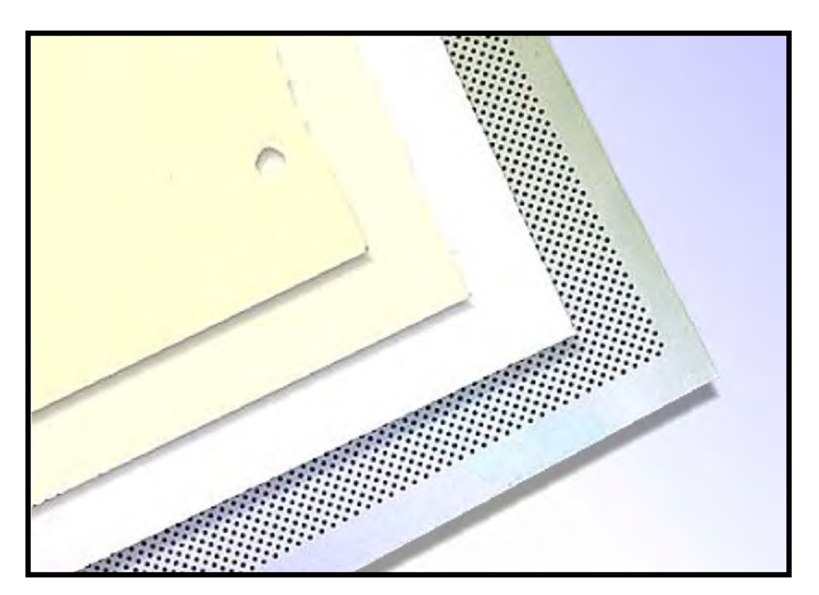


Útiles para pintar zonas amplias y en ocasiones se utiliza para realizar efectos de brillo en el cabello, también se lo usa junto al gouche blanco para arreglar los errores del dibujo.

Lo bueno: Se pueden conseguir efectos interesantes en el trazo, soluciona problemas junto al gouche blanco.

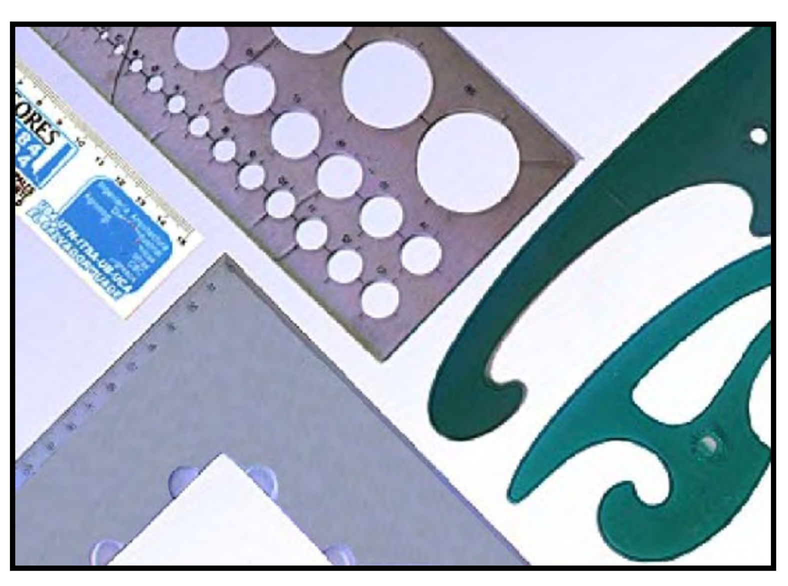
Lo malo: Difícil de manejar, impreciso, el dibujo no queda muy limpio, no se pueden hacer líneas firmes ni muchos detalles, en definitiva el pincel no es recomendable para entintar.

Papel



¿Qué papel es bueno para dibujar? Todo aquel que soporte la goma y la tinta lo será, los ideales son el papel tipo "Kent" (es como gomoso) papel de alta calidad o papel de dibujo para tinta, este ultimo es el más práctico por su precio. Otros papeles útiles serán los de los "Block" donde diagramaremos las pagina, papel de anotador para nuestras ideas y las tramas para decorar con tonos grises los mangas.

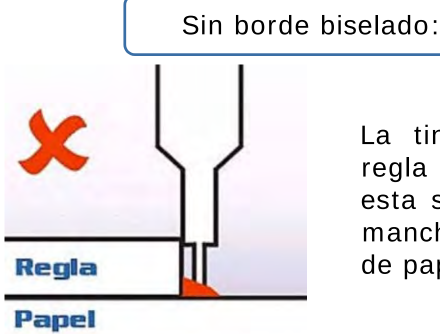
Reglas y Plantillas



En cuanto a las reglas lo mejor es tener una corta como por ejemplo de 15 cm, una mediana y otra mas larga, esta última la usaremos para trazar líneas como de perspectiva y las cortas para líneas dentro del dibujo. Las plantillas circulares son muy útiles para círculos perfectos y los pistoletes indispensables para hacer líneas cinéticas curvas.

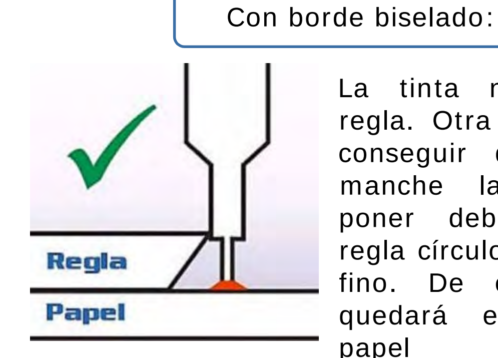
Las reglas serán el doble de efectivo si tienen borde biselado ¿Por qué? Por que las podremos usar con la tinta:

Sin borde biselado:



La tinta toca la regla y cuando esta sea retirada manchará la hoja de papel.

Con borde biselado:

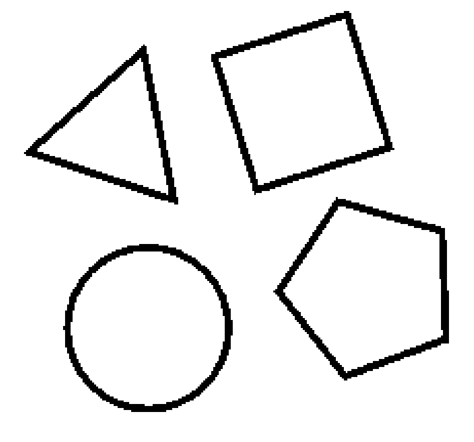


La tinta no toca la regla. Otra manera de conseguir que no se manche la hoja es poner debajo de la regla círculos de cartón fino. De esta forma quedará elevada del papel

Para empezar a dibujar es obvio que no necesitas todos estos elementos, solo bastará con un lápiz, una goma, papel y listo. ^___^

FORMAS BÁSICAS:

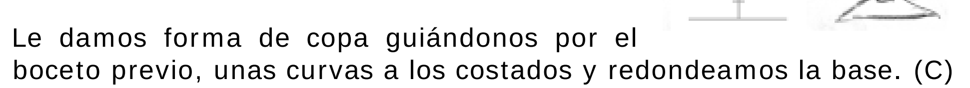
Todo en este mundo se puede diagramar previamente en formas básicas o sea en triángulos, círculos, óvalos, etc. Siempre es practico acostumbrarse a realizar diagramas o mejor dicho “Bocetos” antes de empezar a dibujar, recordemos que el papel tiene la limitación de ser un plano de 2D pero al representar figuras en él tendremos que hacerlas parecer como si tuvieren profundidad (3D) es por esta razón que utilizaremos figuras y cuerpos básicos para no perderse en la profundidad del papel, atención...



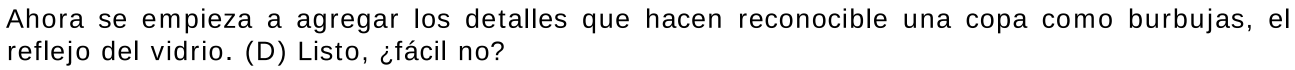
Vamos a dibujar una copa...

Primero marcamos unas líneas básicas para que no nos quede torcida. (A)

Después la sintetizamos en formas básicas boceteandolas con rapidez un triángulo en la parte superior e inferior y un rectángulo en la parte media. (B)

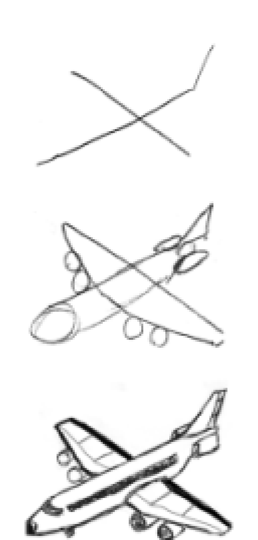


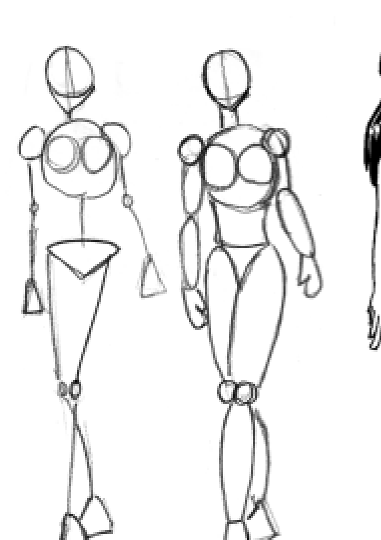
Le damos forma de copa guiándonos por el boceto previo, unas curvas a los costados y redondeamos la base. (C)



Ahora se empieza a agregar los detalles que hacen reconocible una copa como burbujas, el reflejo del vidrio. (D) Listo, ¿fácil no?

Como se ha dicho, la sintetización en formas básicas ayuda bastante pero hay que recordar que cuanto más complejo es lo que queramos dibujar, mas formas básicas tendremos que agregar... Con la practica podrás descubrir las formas más convenientes para dibujar lo que quieras pero acuérdate que solo con la practica podrás dominarlas, vamos que es un tema fácil !!!







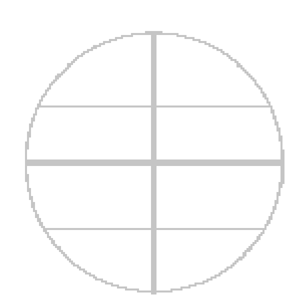
Dibujar el cuerpo humano es difícil si no se tiene determinada experiencia en el dibujo porque posee un montón de detalles que son demasiados para numerarlos aquí, pero acuérdate que hay una herramienta para descubrirlos, la observación...(bendita palabra)

La Cabeza

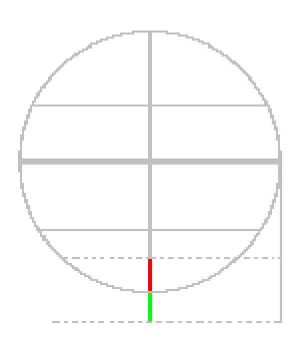
Empezaremos por la cabeza, siempre es recomendable (por Dios grábate esto) al dibujar una cabeza también se dibuje el cuello de la misma, ya que facilita su conexión con el cuerpo que le prosigue, es una regla tonta pero útil.

La cabeza de perfil:

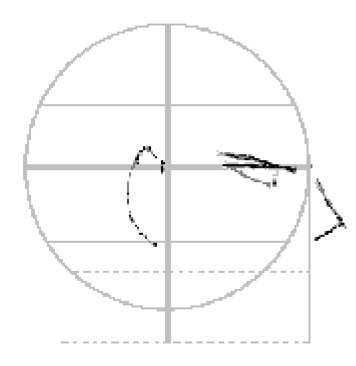
Primero el boceto, (es conveniente bocetar con lápiz suave B o B2) un circulo el cual se divide por las mitades, y a su vez se divide de forma horizontal por “la mitad de la mitad” quedando dividido en cuartos.



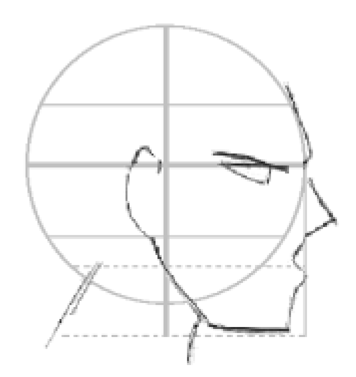
Después se divide la parte inferior por la mitad (seria la mitad de la mitad de la mitad) y la distancia marcada en rojo se copia fuera del circulo como indica la línea verde, se trazan líneas guías que nos orientaran para ubicar los rasgos.



Basta de mitades y pongamos las cosas en su lugar, en la línea horizontal del centro (la mas gruesa) ubicamos el ojo y entre la línea horizontal media y la de debajo de la misma ubicamos la oreja (entre la línea media y la que le sigue) fuera del circulo ira la nariz comprendida entre las mismas líneas. Vamos que se complica...



Date cuenta como seguimos dibujando siempre sobre el boceto siguiendo sus líneas. Agregamos la frente, la pera y el cuello, observa donde va ir ubicada la boca así como donde nacerá el pelo en la frente...

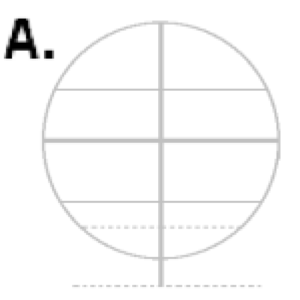


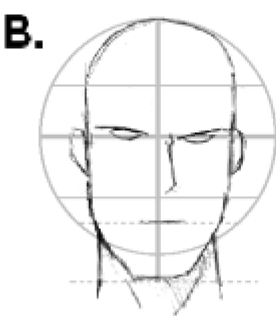






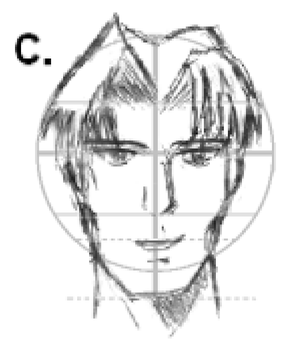
ecuerda esta forma de dibujar, (ya se que hay mejores pero no son tan precisas) porque la utilizaremos repetidas veces.





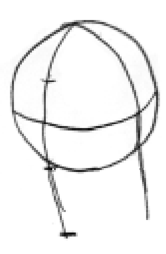
La cabeza de Frente:

A. Es exactamente lo mismo pero en este caso hay que usar la imaginación, observa que es como si rotáramos la figura que ya aprendimos.
B. Observa nuevamente que la ubicación de las partes es la misma, los ojos sobre la línea central, la boca sobre la línea inferior y el mentón o pera sobre la inferior. ¿Vistes que ya le pusimos cuello?
C. Los detalles finales como pelo, los ojos y alguna sombra formando así el dibujo, continuemos con…



La Cabeza de 3 / 4

Como la cabeza es un cuerpo con volumen usamos la imaginación (y si no tenés una, sal de aquí ahora mismo) y giramos la forma básica con sus líneas a la posición que deseamos, y es siempre lo mismo!! La ubicación de la boca, de los ojos, de las orejas y el pelo en sus líneas respectivas.







Ya tenemos la teoría de la cabeza humana ahora debes practicar mucho (como si me harías caso) y a no enojarse si no sale.

Cuerpo Humano

El cuerpo humano la podemos considerar como una figura compleja (maldita sea¡¡) la cual posee sus pequeños secretos que son demasiados para enumerarlos aquí pero la mejor forma de descubrirlos es por medio de la observación, a continuación se explica un método muy eficaz para dibujar una figura humana y que parezca exactamente eso. Vale aclarar que no es lo mismo una figura humana real que una figura humana Manga

Para empezar algunos consejos:

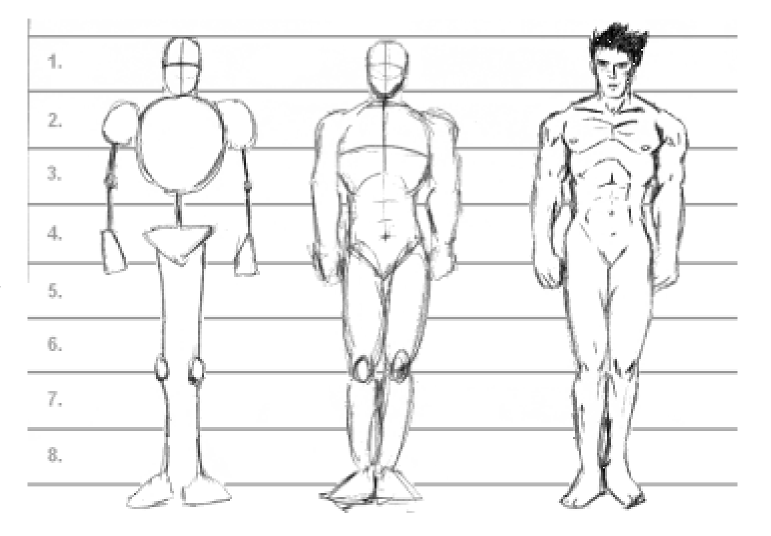
- Acostúmbrate a dibujar dibujos grandes y no cosas chiquitas en una esquina de la hoja
- No empieces dibujando detalladamente una parte de un dibujo, ejemplo: Juan empezó dibujando a su “aniquilador viola chicas medieval” por su cabeza haciéndolo detalladamente y cuando llego a la cintura como estaba cansado de dibujar tantos detalles hizo las piernas con rapidez arruinando el dibujo…
- Observa como están hechas las espaldas, los hombros, la cintura pues las diferencias que ayudan a que un hombre sea un hombre y una mujer algo mas que un objeto radica en esas partes, igual este tema lo veremos mas tarde.

Figura Masculina (Proporciones ideales)

¿Y las chicas? Después porque es más sencillo dibujar el cuerpo masculino que el femenino.

1.Para empezar a hacer el boceto se toma como medida primaria el tamaño de la cabeza y se la multiplica por ocho, conformando la altura ideal (porque uno puede hacerlo con más o menos cabezas) a continuación usamos formas básicas dando la forma humana, un circulo para la caja torácica, círculos para los hombros, la pelvis es un triángulo etc.

2. A continuación ubicamos las partes Atención:



- En la primer cabeza o 1/8 va la cabeza ¿qué esperabas?
- En la segunda cabeza o 1/4 ubicamos las tetillas del hombre.
- La tercer cabeza señala aproximadamente el ombligo.
- La cuarta o 1/2 esta la pelvis, es muy importante marcarla siempre en segundo lugar.
- La quinta es la mas aburrida porque no pasa nada.
- La sexta o 3 /4 se marca la base de las rodillas también son importantes marcarlas.
- La séptima o 7/8 se empiezan a formar los tobillos.
- En la octava tenemos los talones.

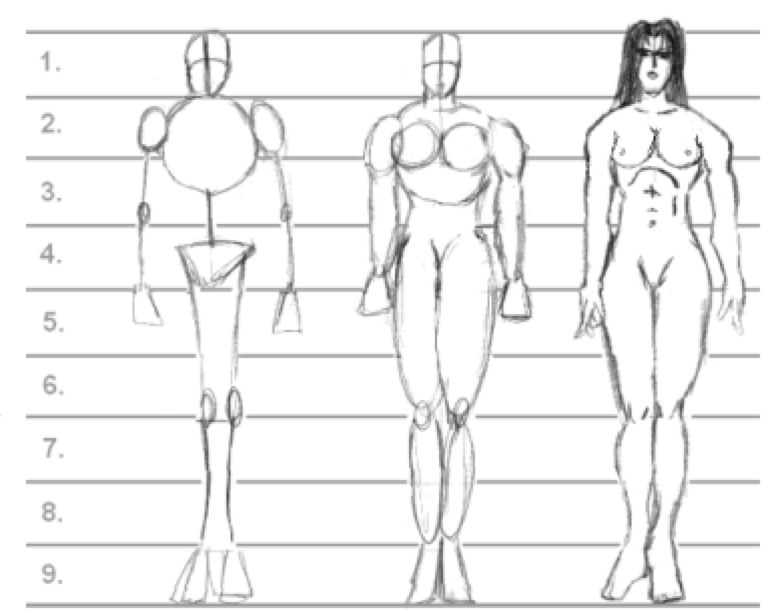
¿Fácil eh?

3. Cuando ya tenemos el boceto se agregan los detalles, si quieres que se vea mas real podes agarrar una enciclopedia (sácale el polvo antes) y fijarte la musculatura humana y ver los músculos más importantes y observar sus formas. Si te gusta el manga no te será de mucha utilidad porque los héroes mangas son flacos (todo lo contrario a los norteamericanos)

Si te mareaste con tantas cabezas observa (bendita palabra) bien cada parte con respecto a las líneas de las mismas.
Cuando se dibuja de perfil lo importante es que las pantorrillas están atrás de todo y la espalda no es recta, es curva, claro como el agua...

Figura Femenina (Proporciones ideales)

La diferencia radica en que las mujeres poseen más cadera y menos hombros que el cuerpo masculino y que su espalda es un poco más curva y un consejo con respecto a las mujeres: además de no dejarlas plantadas dibújalas como si estuviesen en puntas de pie todo el tiempo, eso les agrega delicadeza.



La figura femenina se puede dibujar con nueve cabezas (se agrega una por los pies) entonces las piernas tendrían una cabeza más larga que el torso pero esto no significa que sea mas alta que el hombre al dibujarlas, claro...



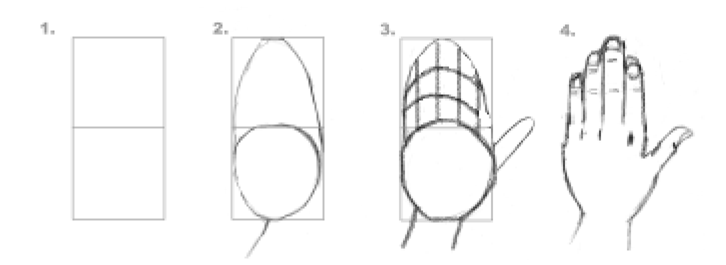


Manos

Dibujar manos es tal vez lo más difícil del dibujo pues tienen un montón de movimientos posibles. La mejor forma de aprender a dibujar manos es poner las propias manos en la forma que se desee dibujarla, esa es la manera mas eficaz de dibujarla bien. Consejos:

- practicar dibujando las propias manos.
- practicar dibujando dedos sueltos.
- verificar que la pose sea correcta y que se pueda realizar en la realidad.
- Observar y practicar ¿no lo sabias?

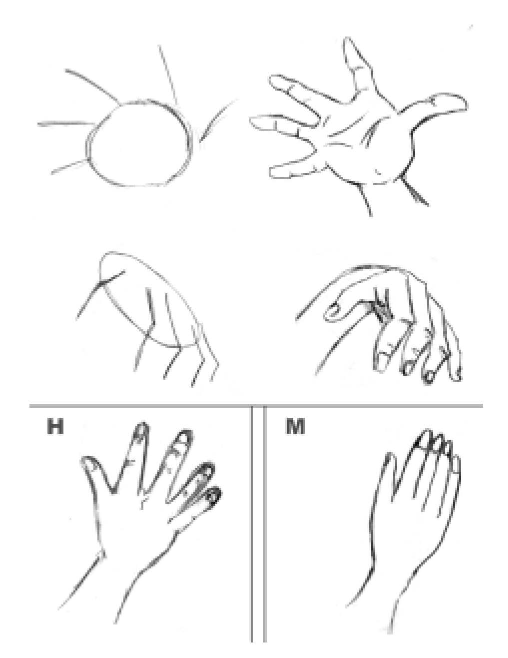
1. Para comenzar se puede dibujar dos cuadrados uno encima del otro
2. En el cuadrado inferior dibujamos un círculo con una línea que nos dará la orientación de la muñeca, en el inferior hacemos un semi-elipse que serán los dedos.
3. Dividimos el semi-elipse en cuatro indicando la posición de los dedos y agregamos el pulgar al costado.
4. A continuación agregamos los detalles los cuales se pueden obtener mirando la mano de uno mismo.



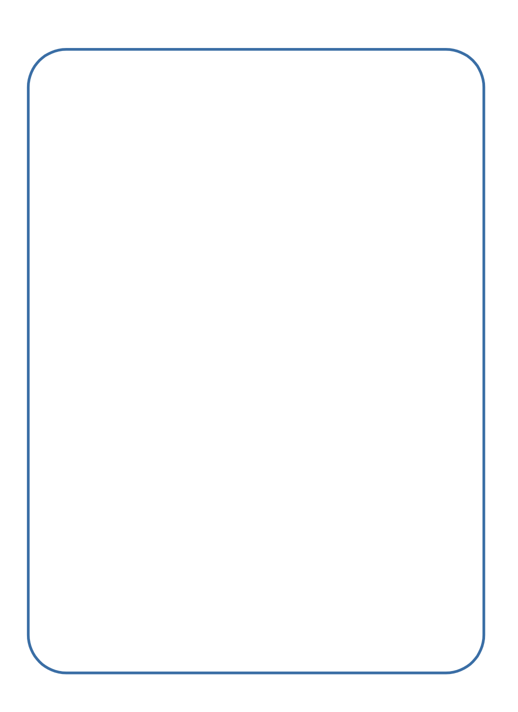
Con la practica te resultará más fácil dibujar un circulo (la palma) y cinco líneas locas (los dedos) recuerda que los dedos tienen volumen y que se tapan uno al otro siendo su cuerpo básico un paralelepípedo recto rectángulo (¿como andamos en aritmética? ¿eh?)

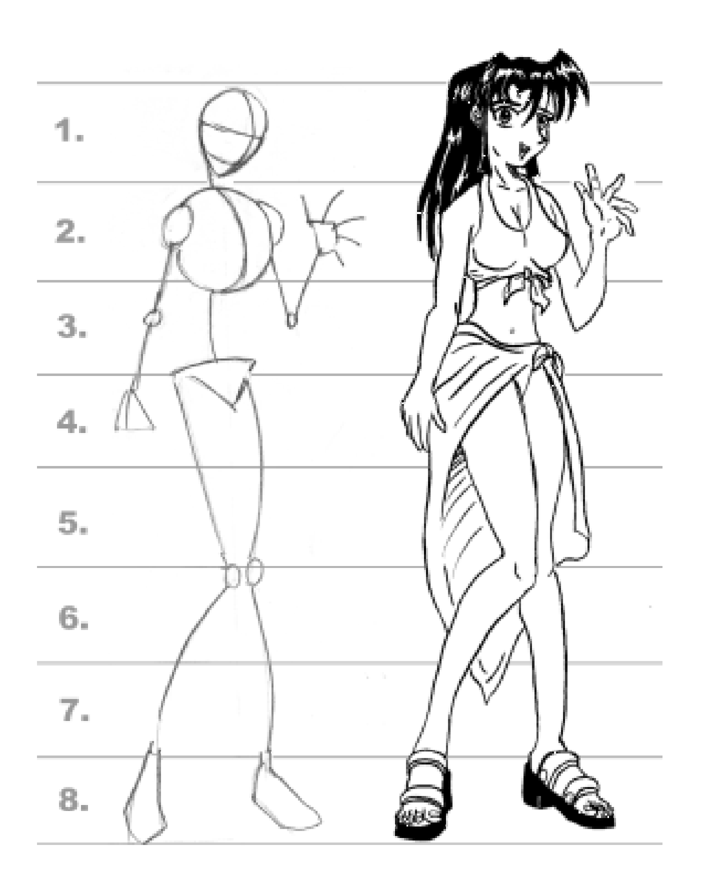
Mira aquí: Los detalles de uñas y nudillos ayudan a la hora de dar realismo a la mano, recuerda además que el dedo pulgar esta mas alejado de los demás así como también que todos los dedos son de distintas longitudes, ¿hace falta aclarar que tenemos cinco dedos y no seis?

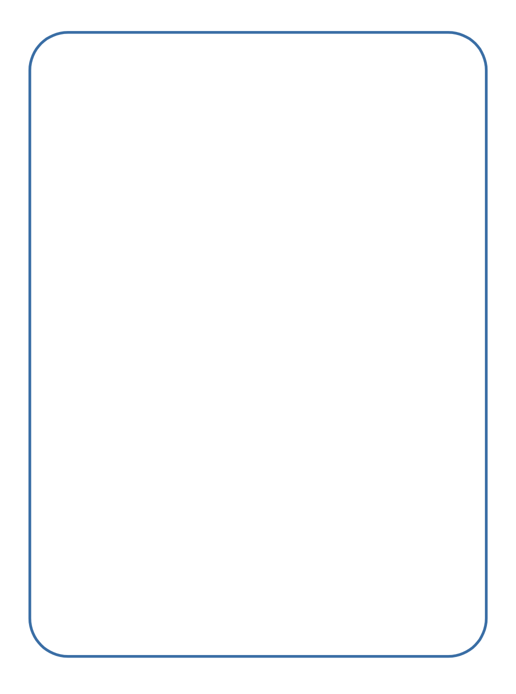
Por otro lado la mano de un hombre no es igual a al de una mujer. los dedos de los hombres son mas cuadrados y con líneas mas rectas, en cambio las manos femeninas como siempre de líneas curvas y suaves, la delicadeza de las mujeres siempre en mente…



Las proporciones mangas pueden variar según el autor, acuérdate que las proporciones ideales tenían una altura de ocho cabezas, las proporciones mangas también pueden ser de ocho o incluso siete cabezas de alto que suele ser la mas utilizada, ¿en que cambia? Principalmente en que el torso es más corto (en vez de ocupar 4 cabezas ocupa 3) y que las piernas son mas largas, pero como dije antes no hay reglas fijas para esto.







Nuevamente los puntos importantes son la pelvis las rodillas y la cabeza.

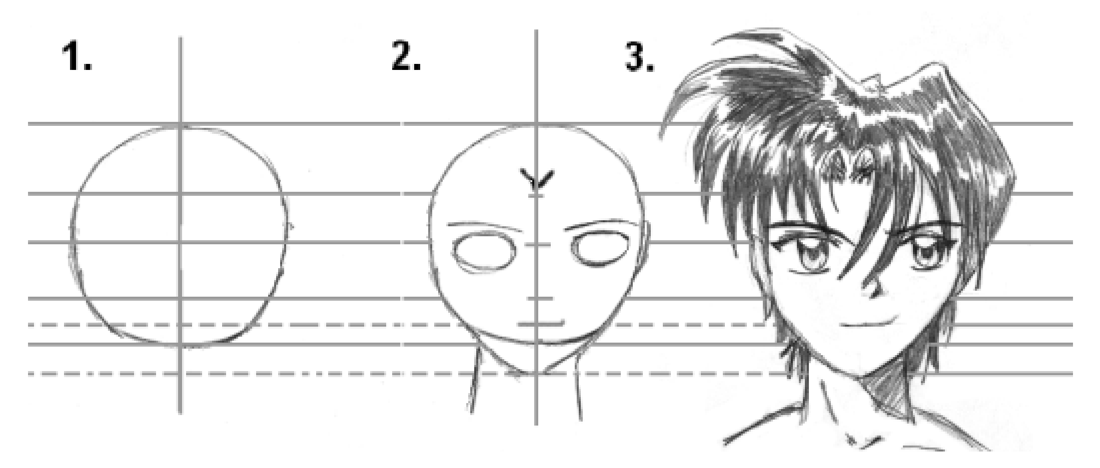
Si te fijas detenidamente las proporciones cambian radicalmente entre un anime o manga Shonen (historias para chicos) y Shojo (historias para chicas), en este último los personajes son mas estilizados, con piernas extremadamente largas y cuerpos flacos. Si uno se pone a pensar son exageradamente irreales ¿pero eso que importa? igual se ven bellos.

A la forma de dibujar caras se le puede aplicar el método explicado en la lección 2 teniendo en cuenta unas cosas:

- Los típicos mentones o peras puntiagudas.
- Las típicas narices capaces de arrancar ojos si uno no se cuida al besar.
- Los típicos ojos con forma de bolas de cristal.
- Los típicos cabellos desafiantes de las leyes físicas de la gravedad de este mundo.

Cabeza Manga de Frente:

1. Para el boceto se puede usar lo ya explicado en la lección 2 (ya sé que hay formas más fáciles de dibujar pero no tan efectivas) un circulo al cual le dibujamos "la mitad de la mitad de la mitad horizontal" y la parte de abajo la copiamos fuera del circulo.
2. Sobre la línea central dibujamos los ojos que serán mucho más grandes que lo normal (y más si se trata de un niño) marcamos donde nacerá el pelo (la V en la parte superior) la nariz que ocupa 1/4 del circulo, luego la boca y a continuación la pera la cual cae en picada sin hacer escalas desde los lados (esta se ubica fuera del circulo)
3. Se agregan los detalles como ojos y pelo el detalle del cuello y los reflejos en el cabello que le dan muy buena terminación. ¿cuál es la diferencia entre esta cabeza y la real de la lección 2? La diferencia es que aquí se utiliza todo el circulo hacia los lados (las orejas están fuera del circulo y no dentro como en la real)

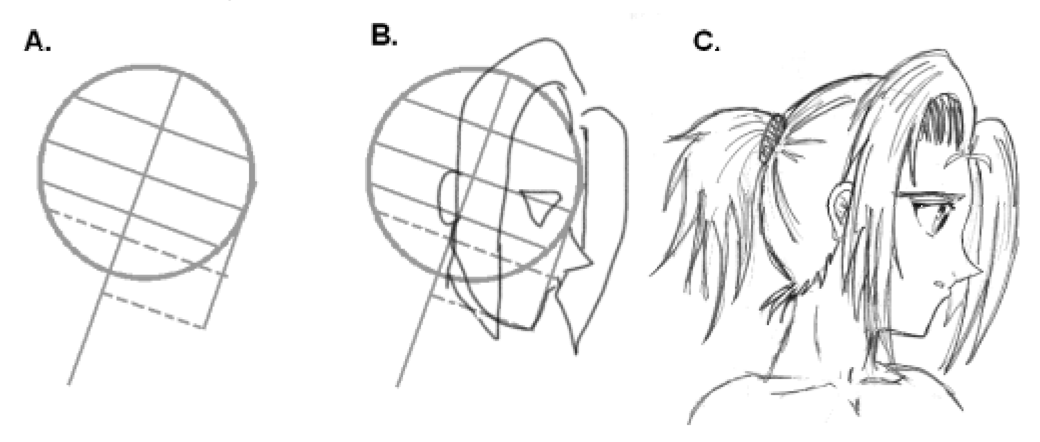


Cabeza Manga de perfil:

A. La cabeza manga se caracteriza por ser bien redonda (siempre hay excepciones) por eso hacemos el famoso circulo empezando dividiéndolo por las mitades y a su vez por sus mitades, que se supone que para estas alturas ya debes dibujar a la perfección.

B. En este paso hay un error (conste que lo hice a propósito) se me descolocó un poco la nariz, ¿ves que ocupa mas lugar de lo habitual? Pero este problema se soluciona agregando una hermosa frente.

C. Ta-ran¡ se agregan los detalles ¿y cuales son esos detalles? Puede ser cualquier cosa que se te ocurra que quede bien y si todavía no los sabes fíjate los detalles de tu héroe y trata de descubrir que cosas lo diferencian de los demás.

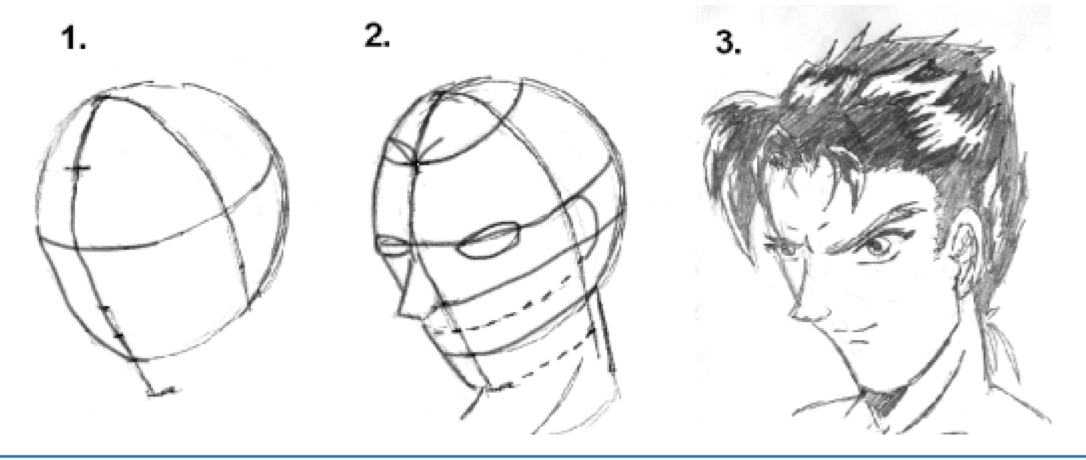


Cabeza Manga de 3 / 4

1. Esforzamos nuestra imaginación al máximo y giramos todo el quilombo (lío) de líneas hasta obtener la posición que queramos, al circulo inicial le agregamos las líneas en forma circular así nos orientamos más.

2. Los ojos se agregan sobre la línea central así como también la nariz siempre respetando los espacios que le corresponde a cada parte.

3. En esta caso tenemos a un personaje adolescente, para que lo sea, un buen truco es hacer los ojos más chicos pero más alargados en vez de redondos como en los niños...

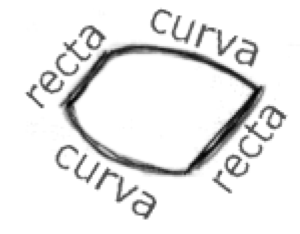


Los ojos es tal vez el tema más versátil, hay millones de formas de dibujarlos (solo fíjate en los mangas o animes de diferentes series y verás que cada una tiene su estilo) además, cada autor los dibuja a su manera personal pero nosotros vamos a ver la más común a pesar de que uno puede inventar su propia forma de h acer ojos...

Generalmente se componen de 4 partes:

- la pupila
- el iris
- un reflejo de luz
- un marco

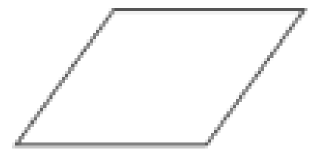
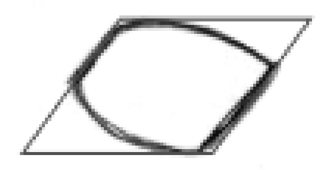
!!¿Un marco?¡¡ en realidad es el borde en sí, llamaremos marco a las pestañas y a la parte de abajo del ojo, para dibujar este marco podemos considerar la siguiente regla: "A una recta le sigue una curva y a una curva le sigue una recta" y así sucesivamente ¿como es eso? obsérvalo en este ojo...



A. La forma básica de un ojo es un paralelogramo (un rectángulo torcido)

B. El siguiente paso es aplicar la regla de arriba "recta, curva, recta y curva" dando la forma deseada al ojo consiguiendo así el marco.

C. Luego de eso dibujamos un iris, generalmente son de formas elípticas y no redondos del


todo pero como siempre existen excepciones, Al mismo le agregamos un reflejo de forma triangular, este reflejo debe seguir la forma curva del iris.





D. Ya tenemos el marco, el iris y el reflejo faltando la pupila la cual se agrega, en este paso parece cualquier cosa menos un ojo es por eso que lo pintamos.

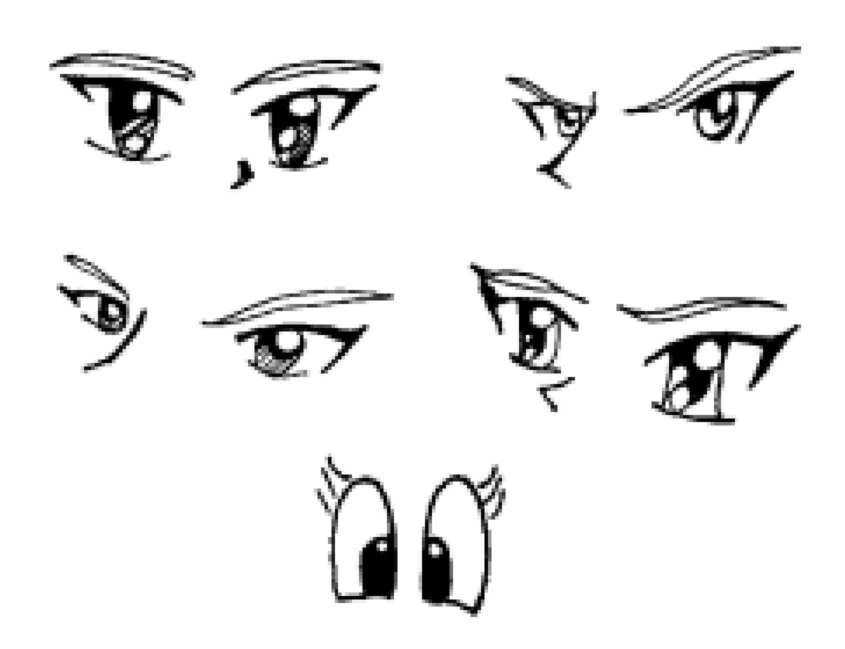
E. Cuando ya tenemos la pupila la pintamos y agregamos como una sombra alrededor del iris, siempre el iris tiene que ser remarcado con una línea mas gruesa que las demás.

F. Por ultimo los detalles, una línea en el contorno de las pestañas representando el pliegue del párpado, ese típico triangulito en la esquina superior derecha y algunas sombras para darle terminación, en ocasiones se le suele añadir las pestañas donde corresponde.

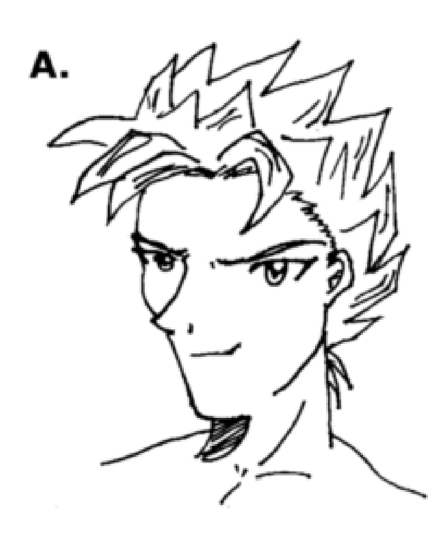
Quedo lindo ¿no? lo importante es que los iris no aparecen enteros, siempre se encuentran cortados por los párpados, como dije hay millones de formas de ojos, mira cada estilo de cada autor y busca el que más te guste para después practicar con él.



Siempre uno puede alterar radicalmente esas formas con iris más alargadas o más redondas y reflejos de formas extravagante solo échale un "OjO" a estos ojos...

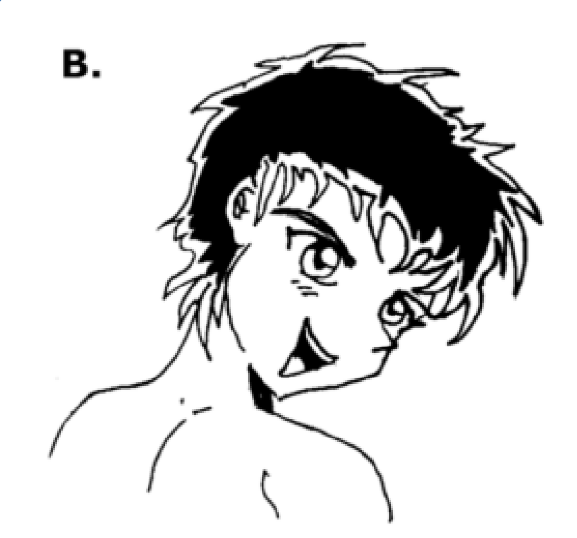


Dibujar los cabellos mangas es igual que los ojos, hay millones de formas, esto nos da una ventaja, podemos delirar de lo lindo a la hora de dibujar, veamos los más normales:



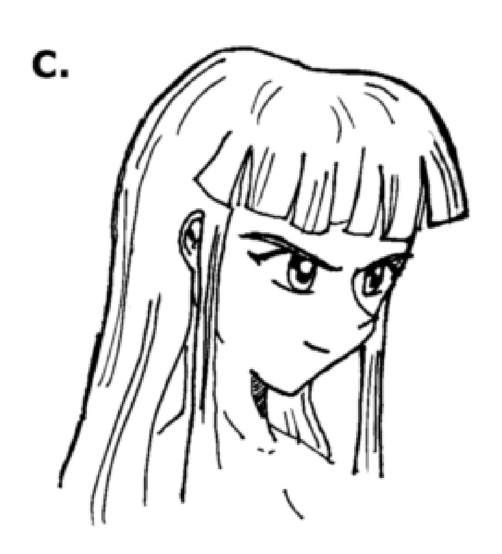
Cabellos Puntiagudos:

Tenemos el estilo de mechones puntiagudos en el cual solamente debemos dibujar triángulos de formas variadas y nada más simpático que dibujar los típicos mechones que caen sobre la frente de nuestro personaje.



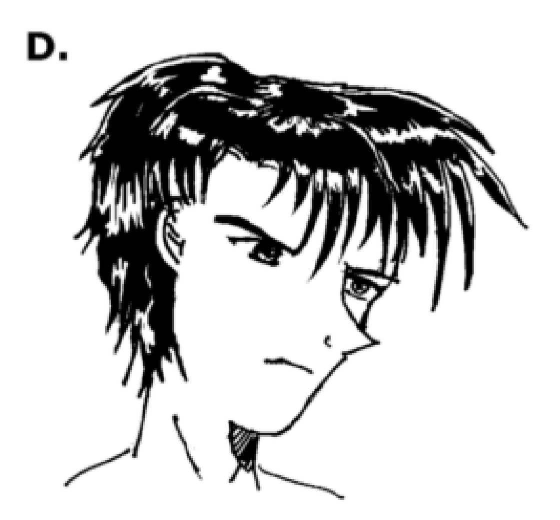
Melena de León:

Este tipo de cabello carece de detalles, es muy fácil de realizar, lo único que tenemos que tener en cuenta es de dejar un pequeño borde alrededor del mismo.



Pelo Lacio:

Para dibujarlo tenemos que tener en cuenta que este pelo solamente cae, cae y cae por todos lados además de que es sumamente susceptible a las ráfagas de viento..



Pelo brilloso:

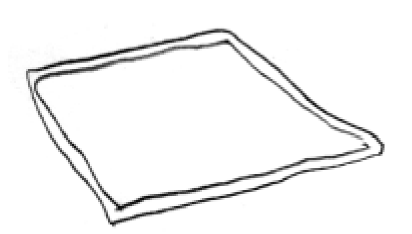
Este tipo de pelo es el más difícil de dibujar (nada que la práctica no pueda lograr) brilloso por naturaleza este tipo de cabello refleja todo tipo de rayos solares dando muy buen aspecto de limpieza.

Me imagino que ya para estas alturas deben dibujar a la perfección pues la lección de vestimenta es un complemento a lo que ya sabemos sobre el dibujo, pero nunca viene mal ver de que se trata, Aquí vamos!!!

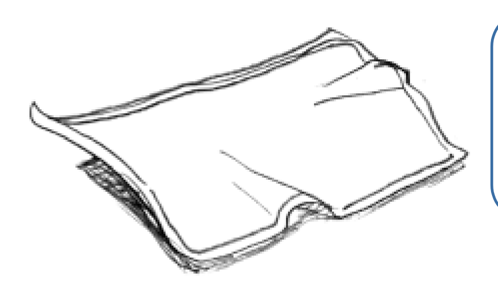
Telas:

Lo primero que se debe aprender sobre esto es ver como se comportan las telas, aunque no lo parezcan están muy relacionadas con la forma del cuerpo de quien las lleva puesta así como también del viento que sopla en ese momento e inclusive se ven afectadas con la propia gravedad. Todo eso debemos tener en cuenta al dibujar telas.

Veamos un ejemplo:



Un simple pañuelo, ¿pero no te parece que se ve aburrido así? Luciría mejor si le agregamos unas pequeñas "ondulaciones" para que tenga un mejor aspecto, probemos con un poco de aire...



Ahora esta mejor, le levantamos un poco las puntas como si el aire estuviese soplando por un costado y le agregamos unas ligeras arrugas en los bordes, ¿Ya has visto las sombras que producen esas arrugas?

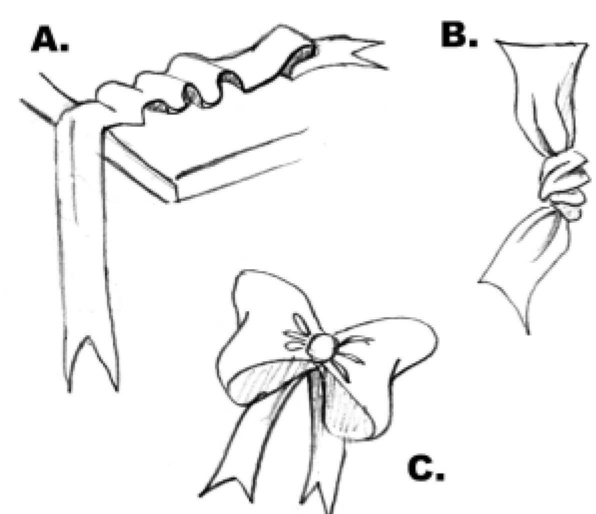
Ese fue un ejemplo simple sobre como actúa un factor sobre la tela, a continuación vamos a ver el tema de las arrugas, podríamos decir que hay tres tipos básicos que se utilizan al dibujar telas o arrugas.

A. Las ondulaciones provocadas por un factor.

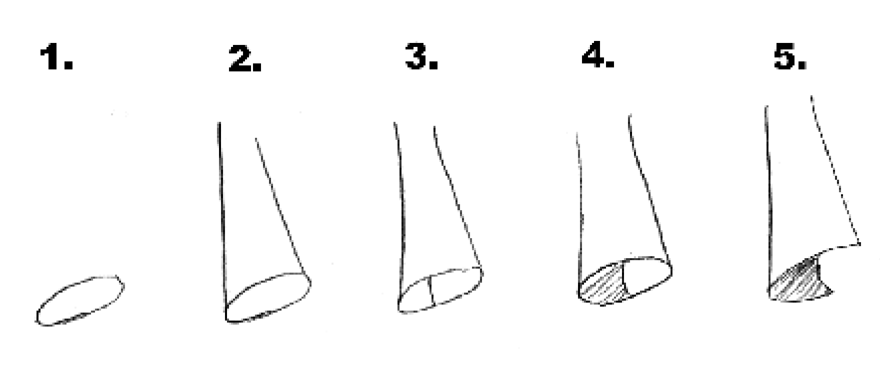
B. Arrugas provocadas por apretar la tela

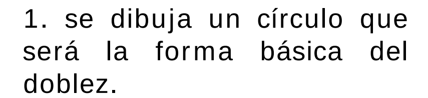
C. Dobleces de tela (los pequeños óvalos en el centro del moño)

Estos tipos de arrugas debemos tenerlos en cuenta a la hora de dibujar ropa porque son los mas utilizados, así que es conveniente recordarlos.

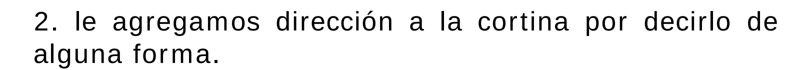


También existe otra forma en la que se puede representar las telas que es en "forma de cortina" (en realidad no se me ocurrió otro nombre mejor) ^____^





1. se dibuja un círculo que será la forma básica del doblez.



2. le agregamos dirección a la cortina por decirlo de alguna forma.

3. hacemos una leve curva dentro del circulo (esta será la parte interna)

4. le agregamos sombra para dar la sensación de profundidad.

5. borramos el excedente del círculo que nos sirvió de línea guía.



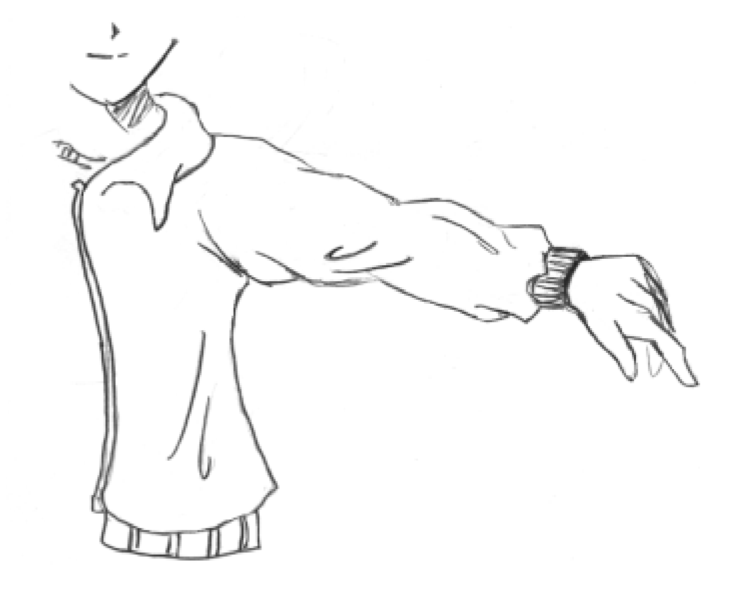
¿Y para que nos sirve esto? además de hacer bonitas cortinas sirve para realizar infinidad de cosas más, hete aquí el modelo terminado, ¿no se ve lindo?

Ropa:

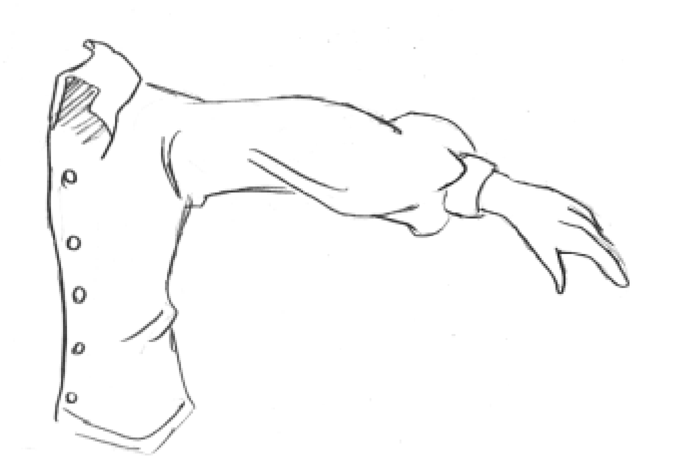
Lo que hay que tener en la cabeza es el tipo de ropa que se va a dibujar, no es lo mismo dibujar una campera que una remera, no es lo mismo una capa de seda que una de cuero o cosas similares. Lo que trato de decir es tener en claro como se comportan las diferentes telas con respecto al grosor veamos:

Aquí tenemos una remera, las remeras son telas de poco grosor entonces se formaran dobleces con facilidad en la parte superior del hombro como debajo del brazo. A no olvidarse que la tela cae por el largo de todo el torso haciendo una arruga y realizando pliegues en la parte inferior en la que debemos dar la sensación de que esta suelta, esto se hace con pliegues grandes, sigamos...

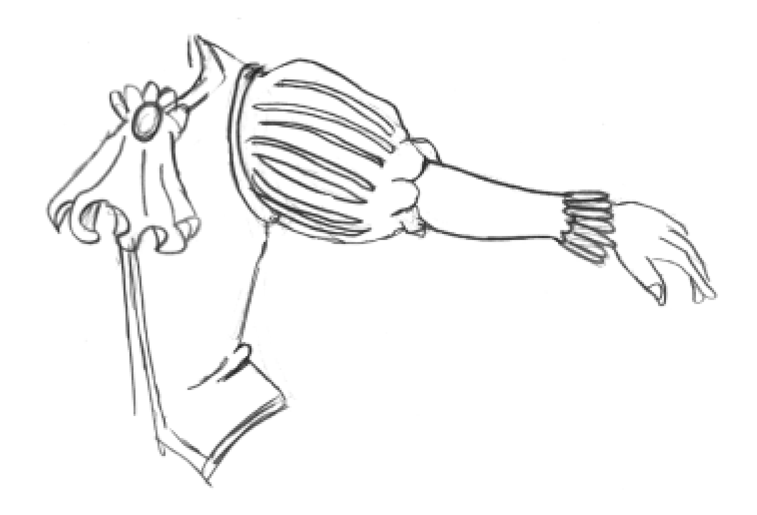




En las camperas las arrugas son grandes debido al grosor de la tela que la componen, las camperas no siguen detenidamente la forma del cuerpo, como tienen volumen propio siguen su propia forma. Los pliegues importantes son siempre los del debajo del brazo, donde se dobla este y en la manga de la campera donde se amontonan y siempre debe existir por lo menos una arruga en el torso.



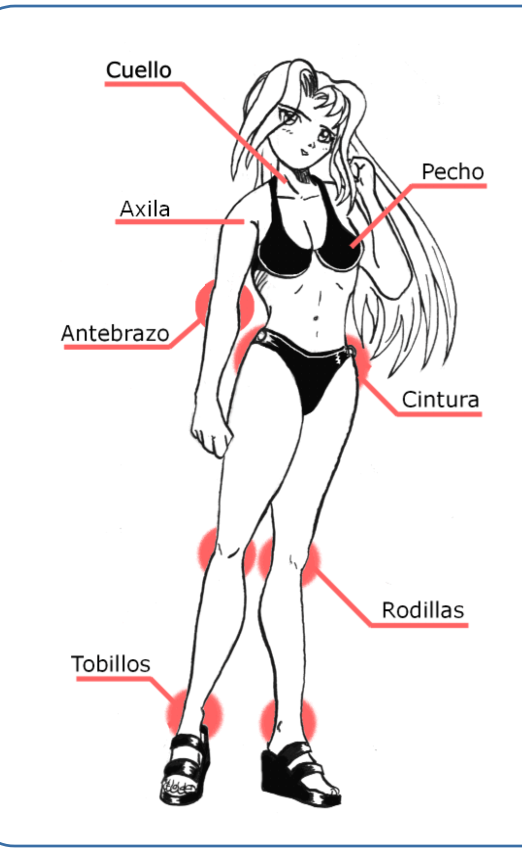
Una camisa de manga larga, aquí la tela va un poco mas ajustada al cuerpo pero las arrugas básicas siempre se mantienen, una debajo del brazo y otra donde se dobla el el mismo, ¿que sucede cerca de la mano? la tela se amontona formando pequeños pliegues, hay que prestar atención al pequeño pliegue que se encuentra en la cintura como la terminación de la prenda en la parte inferior



Aquí tenemos una prenda que posee partes bastante ajustadas al cuerpo, como lo son en la cintura y en el brazo donde las arrugas son casi nulas pero siguen muy bien el contorno del cuerpo.

Ahora vamos a ver algunos ejemplos con nuestros modelos que están al ultimo grito de la moda... Veamos, observemos con atención porque empieza una parte donde para tener éxito hay que usar el poder de la observación





Una pregunta frecuente debe ser:

¿Donde se ubican mayoritariamente las arrugas?

Todo depende de la ropa que estemos dibujando pero veamos el siguiente diagrama:

¡¿¡¿NO ERA QUE ÍBAMOS A APRENDER A DIBUJAR ROPA?!?! es verdad pero solo nos sirve para conocer donde van ubicadas las arrugas, Lo que hay que observar es:

- Entre la cintura y las rodillas NO hay arrugas.
- En los hombros pocas veces hay arrugas.
- En todos los demás lugares marcados con rosa SI hay arrugas.

¿Quedó claro? A continuación vamos a ver unos ejemplos muy generales, tres dibujos donde es aconsejable ver que tipos de arrugas y pliegues se utilizó en cada parte del cuerpo, ¡¡¡que comience



Aquí tenemos a nuestro primer modelo vistiendo una casaca japonesa al cual le acompaña un hermoso pantalón abultado en la parte de abajo... ^_^

Bien, lo que hay que observar es:

- La prenda superior es un poco "pesada" por el grosor de su tela entonces esta debe caer realizando pliegues grandes.
- Como cae esta por los hombros.
- La acumulación de tela en la cintura y en donde se flexiona el brazo.
- la parte inferior de los pantalones donde estos terminan, aquí observamos las formas irregulares de los pliegues.
- Las medias (también es parte de la ropa ¿o no?)

Nuestro siguiente modelo es....



!!!¿¿¿EL MISMO TIPO???!¡¡

Perdonen pero andamos bajo de presupuesto para contratar nuevos modelos ^_^

Sea como sea lo que hay que observar:

- Aquí vemos una tela que se dobla con demasiada facilidad, debe ser muy liviana...
- esta prenda cae formando arrugas en las mangas y en la parte inferior donde termina.
- El pantalón, presenta como cualquier otro pantalón los dobleces básicos en las rodillas y en los tobillos donde se junta.

Nuestro próximo modelo es.... (espero que no sea otra vez el mismo)

Ahora esta mejor...

Esta niña esta luciendo un bonito uniforme escolar en el cual podemos ver:

- Una especie de chaleco que va bastante flojo sobre el cuerpo.
- Debajo del mismo una blusa con botones que se ajusta a su silueta. ohhh!!!
- Una pollera que cae formando pliegues y dobleces por todos lados
- Unas lindas medias color "blanco Ala" como estas están estiradas no posee pliegues.
- Un par de moños, uno en la cabeza y otro en el pecho.

Un hermoso cabello limpio libre de caspa ^___^



Por ultimo pero no menos importante:

- La ropa no es plana!!! produce arrugas que le da volumen.
- Si quieres perfeccionarte busca en tus mangas favoritos y observa como están dibujadas las prendas de los distintos personajes.
- Si la quieres hacer mas real (con millones de pliegues y arrugas) puedes buscar en las revistas de moda y ver como se compone, nada mejor que observar la propia realidad para ver como se dibuja algo.
- Si tu onda es dibujar ropa de otras épocas preocúpate en documentarte, es muy fácil hacer que un guerrero medieval este luciendo unos bonitos jeans o algo parecido, busca en libros o revistas ilustraciones de la época de esta forma ambientarás mejor a tus personajes en el entorno que los rodea, si en cambio es en el futuro no tendrás problemas.
- La ropa es muy importante, la indumentaria comunica parte de la persona que la esta usando, ayuda a dar personalidad a tus personajes así como carácter.
- Prueba dibujar a un mismo personaje con distintas ropas para ver cual es la mejor que se le adapta.





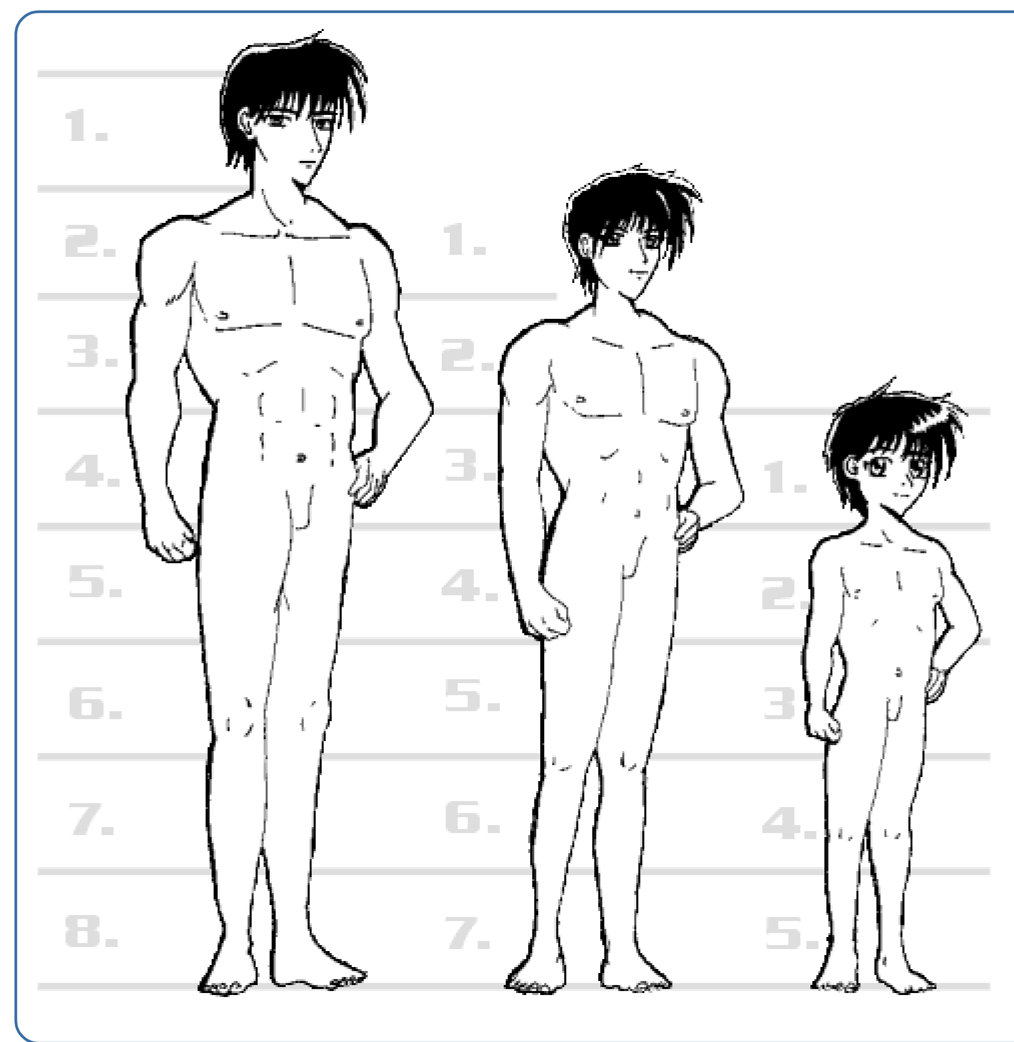
Como te habrás dado cuenta ya estamos en el "nivel medio" esto significa que supuestamente ya sabes dibujar bastante bien ¿no? si no es así sigue practicando que pronto lo lograrás, de aquí en adelante no entraré a repetir cosas que ya están explicadas en lecciones anteriores como la cabeza, las formas básicas, etc. También veremos una forma nueva de dibujar que es considerando la estructura del esqueleto para saber como se manifiesta sobre la piel.

Como sea ¿qué se verá aquí? los aspectos más significativos del cuerpo humano masculino y como dibujarlo:

- Proporciones
- Torso
- Construcción

Proporciones:

A pesar que el estilo manga se caracteriza por tener un 0 en anatomía es importante conocerla, recuerda que en el principio del curso mas precisamente en la lección "formas básicas" he dicho que para dibujar manga primero hay que saber dibujar y luego si conocer el estilo manga. Es por eso que es de suma importancia que tengas unas nociones básicas de anatomía. Es muy importante saber como se compone el cuerpo humano y la construcción y disposición de los músculos (aunque después al dibujar manga no se tengan en cuenta ^___^) Pero oréeme, será muy útil luego jejejeje ya veras...!

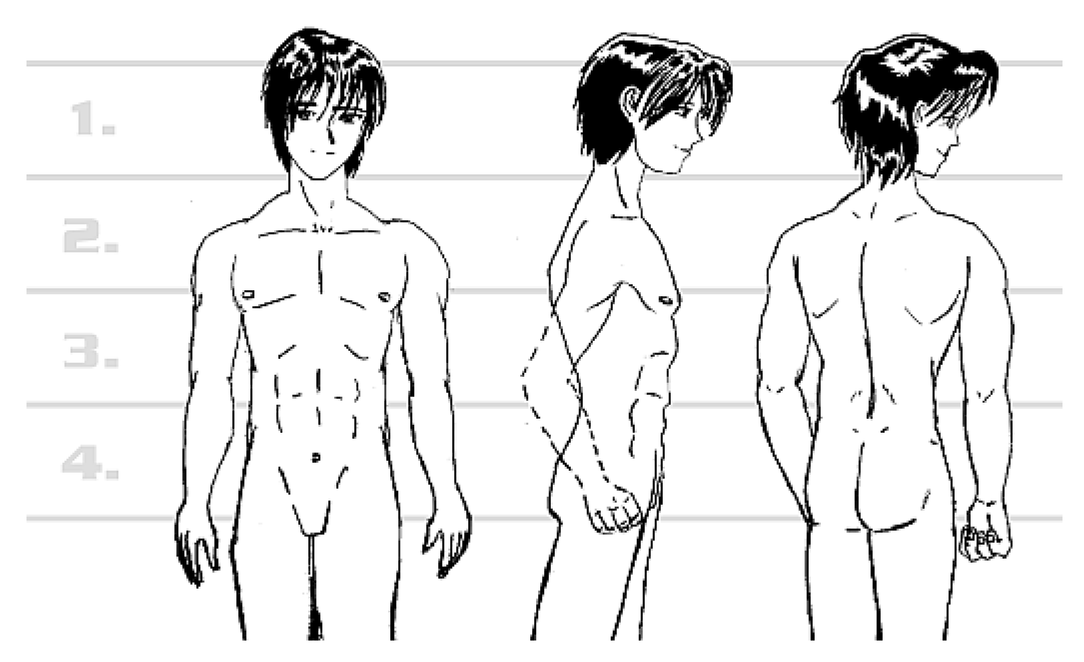


La mayoría de las escuelas de arte se rigen por la regla general de la cabeza como unidad determinante de la altura del personaje. Esto quiere decir que si por ejemplo dibujamos un personaje (adolescente) cuyo tamaño de alto es de 21 cm el cuerpo debe ser divisible en 7 partes iguales de 3 cm. En la primer porción debe entrar la totalidad de la cabeza sin considerar el cuello ni el cabello. En la tercera se podría ubicar la pelvis (vale recordar que la pelvis es la mitad del cuerpo humano y no el ombligo como todos piensan) y en la sexta la base de las rodillas.

Por otro lado si el personaje es un adulto el tamaño total es de 8 cabezas donde la pelvis se ubicaría en la cuarta cabeza y por ultimo en el caso de los niños la proporción varia según la edad pero rondan las 5 o seis cabezas de altura. Por supuesto que uno puede variar esta proporciones y obtener resultados distintos.

Torso

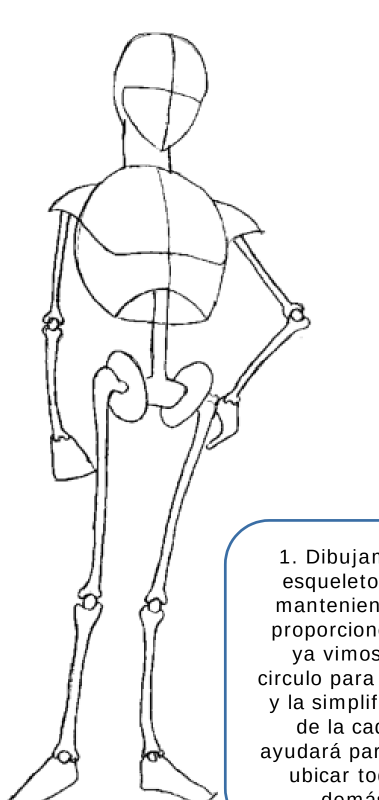
Lo importante aquí es ver la composición general, es de suma importancia estudiarla bien por que esto marcará la diferencia entre un dibujo dotado de cierta naturalidad que de uno rígido y sin vida.



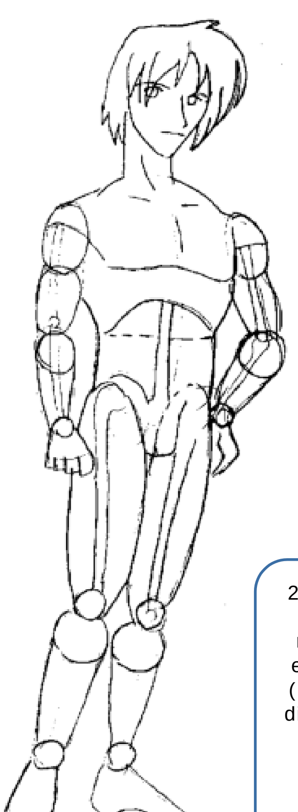
Considerando un personaje de 8 cabezas de alto trazamos el torso de cuatro cabezas. En las distintas vista observa por donde pasan las líneas de las cabezas, A continuación fíjate la composición de los distintos músculos, date cuenta que en el caso de los mangas no se los respeta tanto por tratarse de figuras muy estilizadas pero esto no quiere decir que no debes conocerlos.

En la vista lateral es de suma importancia la forma de la espalda, es curva. Lo siguiente a tener en cuenta en la vista trasera es la columna vertebral bien delimitada, los omoplatos (los huesos superiores de la espalda donde se enganchan los brazos) se insinúan con unas pequeñas curvas.

Lo importante es tener en mente que lo que estamos dibujando tiene volumen ¿qué es eso? El volumen es la perilla de tu equipo de audio que si le giras la música se escucha mas fuerte ^__^ Hablando en serio a pesar que el papel es bidimensional nosotros tendremos el deber de representar las cosas como si tuviese tres dimensiones por eso asignamos cuerpos básicos, una estructura y todo el rollo concebida en el papel como una representación tridimensional en un plano bidimensional ¿se entendió?



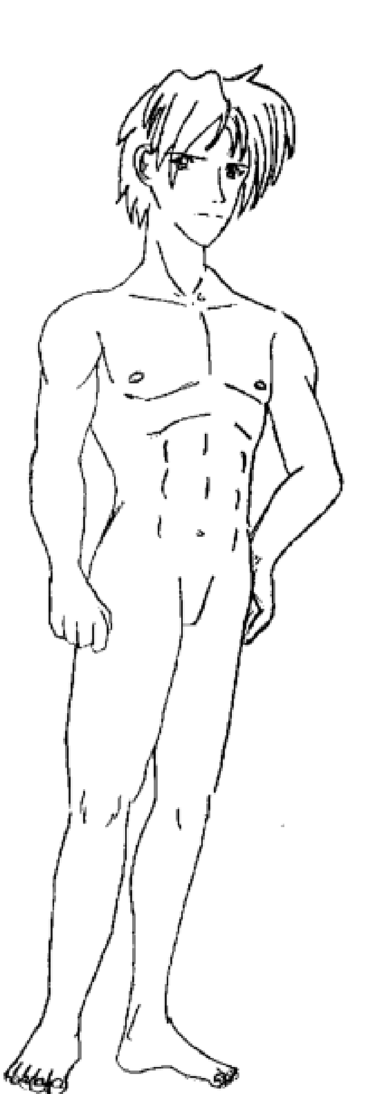
1. Dibujamos el esqueleto base manteniendo las proporciones que ya vimos. Un circulo para el torso y la simplificación de la cadera ayudará para luego ubicar todo lo demás.



2. Se agrega volumen respetando el esqueleto (para algo lo dibujamos en el paso anterior ^___^)



3. Empezamos a definir detalles y volúmenes, recuerda tener siempre en mente las partes no visibles del dibujo para que todo este en el lugar correcto.



4. Modelo terminado, se dibujan los últimos detalles como los músculos, dedos, pelo etc.

Date cuenta de que empezamos dibujando la totalidad del cuerpo y luego fuimos a los detalles (creo que esto ya lo mencione por algún otro lado) pero nunca viene mal recordarlo.

Ahora solo falta practicar muuuuuuuucho, y no desanimarse si no sale por que tarde o temprano saldrá y cuando eso pase recuerda mandar lo que hiciste para el Fan-Art de esta web ^___^

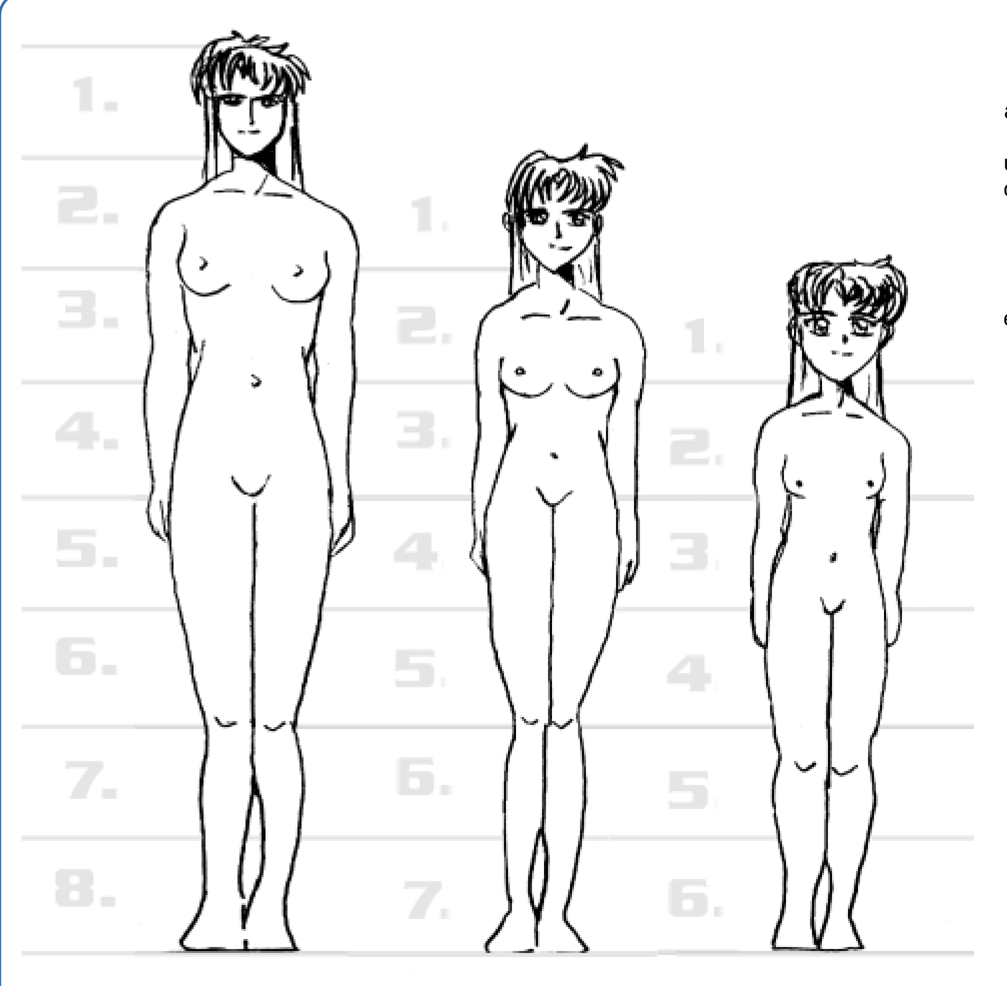
Como te habrás dado cuenta ya estamos en el "nivel medio" esto significa que supuestamente ya sabes dibujar bastante bien ¿no? si no es así sigue practicando que pronto lo lograrás, de aquí en adelante no entraré a repetir cosas que ya están explicadas en lecciones anteriores como la cabeza, las formas básicas, etc. También veremos una forma nueva de dibujar que es considerando la estructura del esqueleto para saber como se manifiesta sobre la piel.

Como sea ¿que se verá aquí? los aspectos mas significativos del cuerpo femenino y como dibujarlo:

- Proporciones según edad
- Torso
- Piernas
- Detalles

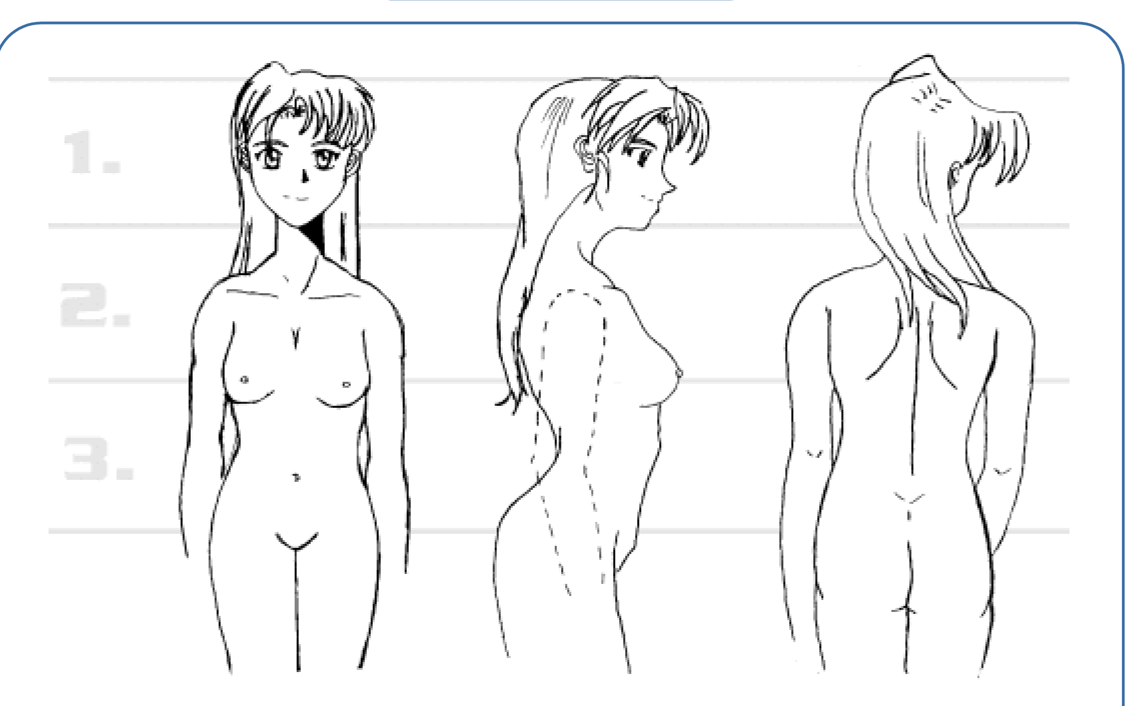
Proporciones según edad:

Tenemos una persona adulta (8 cabezas) una adolescente (7 cabezas) y una niña (6 cabezas) como siempre se puede variar, la edad de las personas determina su estatura, de la misma forma la cabeza de una mujer adulta es mas "grande" que la de una adolescente y la de una niña. Fíjate las líneas de las cabezas con relación al resto del cuerpo.



Tenemos la mujer adulta de ocho cabezas: en la segunda cabeza ubicamos los pezones, a continuación el ombligo, en la cuarta la base de la pelvis siendo esta la mitad del cuerpo. En la sexta cabeza se encuentra la base de las rodillas y por ultimo en la octava los tobillos y los pies. La figura adolescente esta acompañada de siete cabezas, donde el torso abarca tres cabezas y las piernas cuatro. Esta vez la pelvis se encuentra en la tercer cabeza. En las niñas los rasgos son mas rechonchos y por supuesto de menor estatura (seis cabezas) En definitiva, a medida que una niña se convierte en adulta su torso se alarga más y las piernas entre la adolescencia y la madurez no sufren grandes transformaciones.

Torso

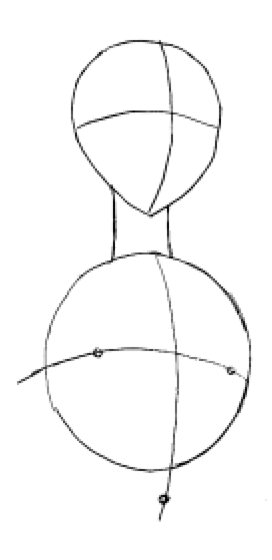


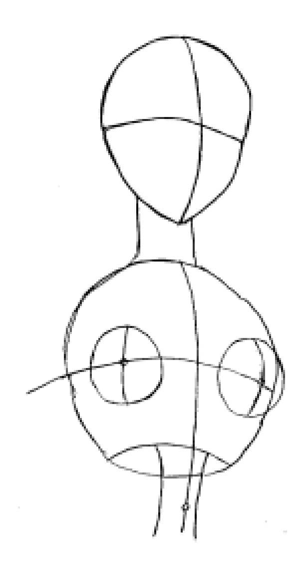
Aquí tenemos el torso de una adolescente (tres cabezas de las siete) En la primer cabeza encontramos por supuesto la cabeza, en la segunda los senos y en el medio de la tercera el ombligo y en la base la pelvis.

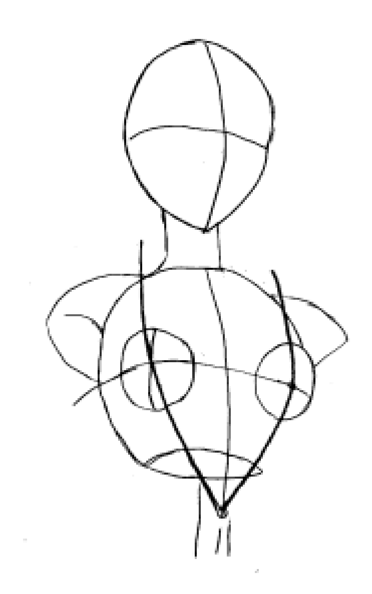
Ahora en el torso de perfil lo que debes tener en cuenta es la forma de la espalda, ES CURVA eso debes considerarlo siempre, además de que es muy distinta a la de los hombres donde es mas "recta" Fíjate la posición del brazo, cae en forma natural y no es recto

En cuanto el torso de espalda procura siempre marcar la columna junto con los huesos de la espalda cerca de los hombros (los omoplatos) Por ultimo, el trasero con su inconfundible forma ^___^

Torso 3/4







1. Dibujamos la cabeza y marcamos las partes con respecto a su tamaño, los pezones y el ombligo.

2. Se agrega la forma básica de los senos y se los sitúa en la caja toráxica siguiendo la s líneas guías.

3. Para ubicar los brazos trazamos dos líneas que salen del ombligo y pasan por el centro de los senos. Este método nos indicará donde irán los brazos siempre y cuando las demás partes estén bien ubicadas.



4. Seguimos agregando detalles siguiendo el boceto previo.



5. Definimos el boceto y corroboramos que todo este en su lugar por medio de una línea central.



6. Borramos las líneas del boceto quedando el modelo terminado.

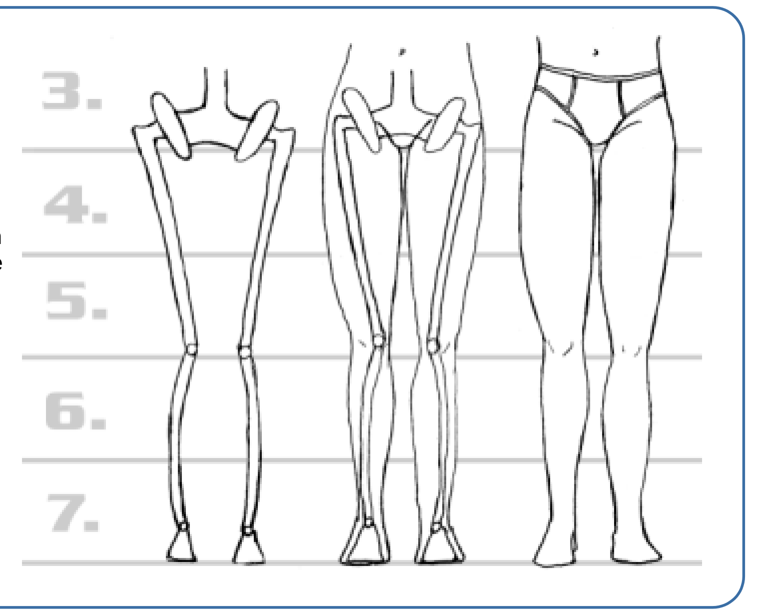
Piernas:

Las piernas tienen su truco a la hora de dibujarlas, pero si las dibujas teniendo en cuenta el esqueleto resultará mas fácil.

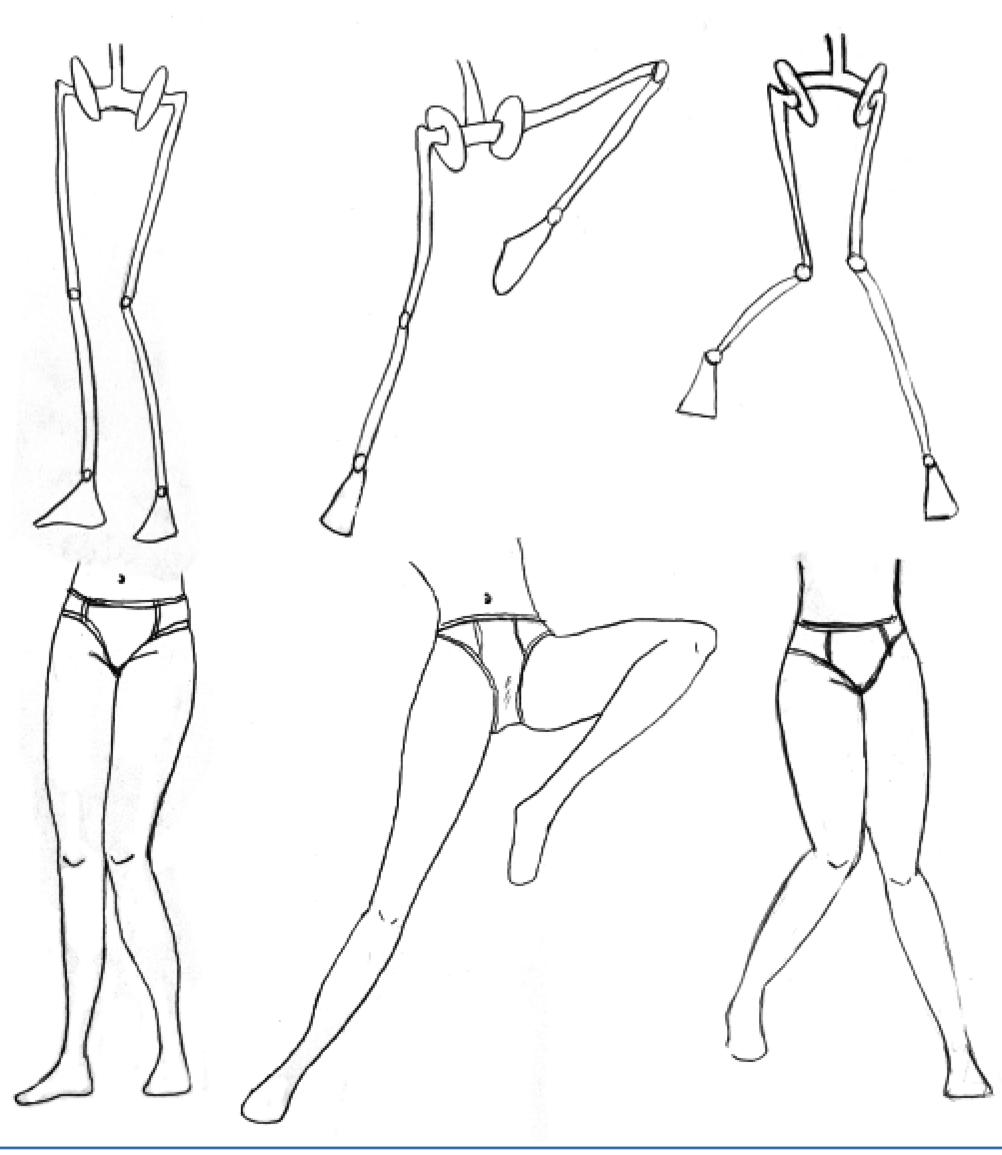
Las piernas ocupan 4 de las 7 cabezas del cuerpo ubicándose en la quinta la base de las rodillas y en la séptima los pies, obviamente que siempre hay excepciones.

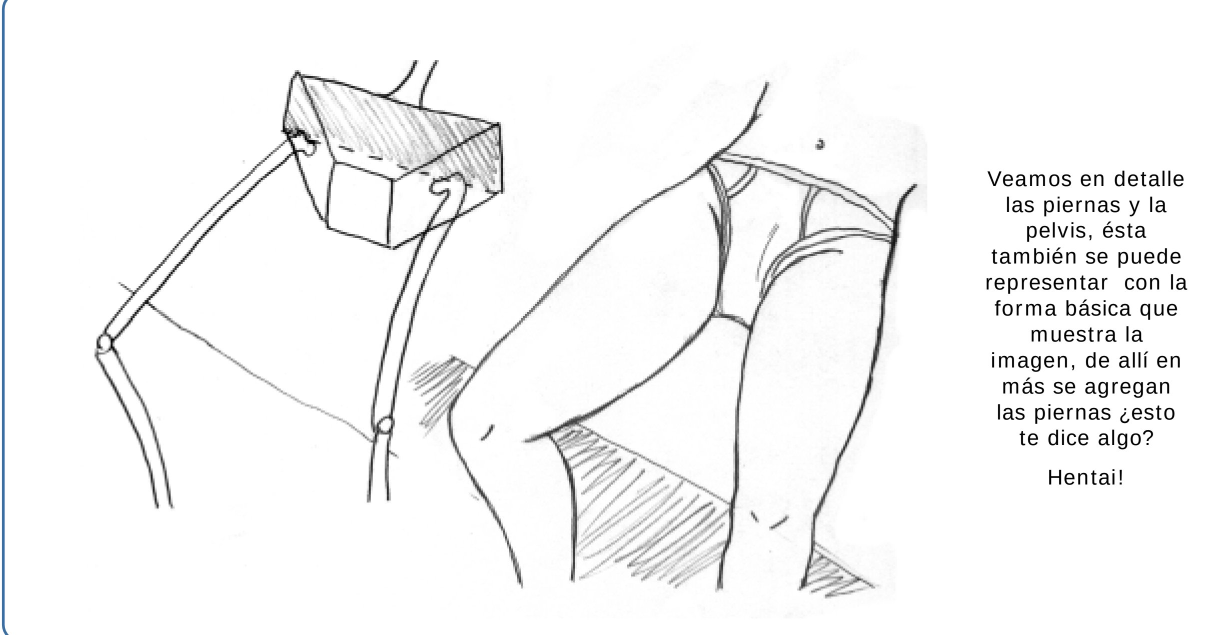
Volviendo al tema del esqueleto, las piernas por NADA del mundo son rectas! tienen esa peculiar curvatura hacia dentro.

Los discos de la pelvis representan la cadera, a continuación el fémur (cuarta y quinta cabezas) y por ultimo las pantorrillas con los tobillos.



Aquí tienes unos ejemplos, si aprendes el dibujo básico del esqueleto de las piernas puedes ponerlo en distintas posiciones y de allí definir sus detalles.



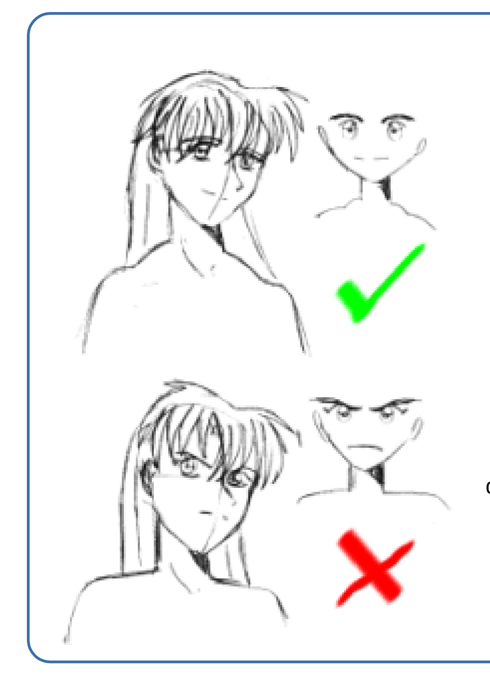


Veamos en detalle las piernas y la pelvis, ésta también se puede representar con la forma básica que muestra la imagen, de allí en más se agregan las piernas ¿esto te dice algo?

Hentai!

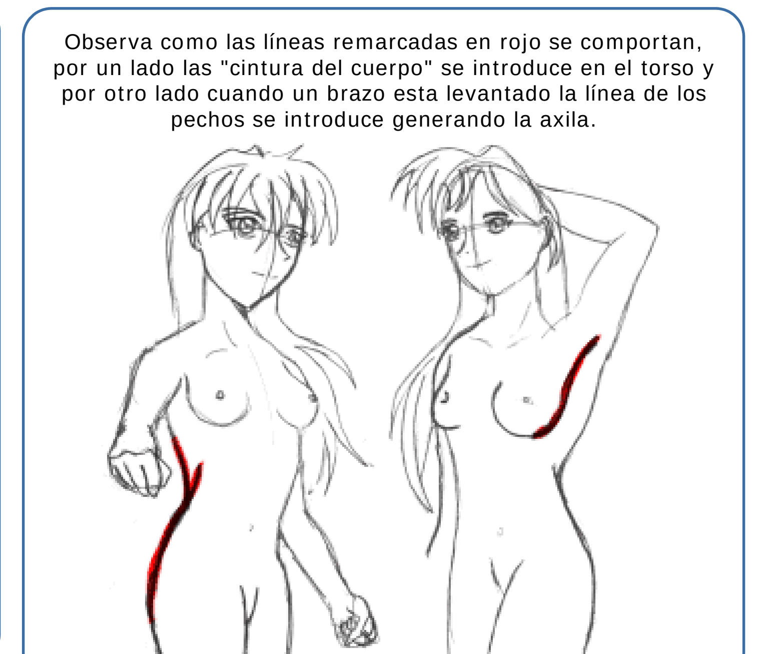


Detalles:



LOS HOMBROS NO SON RECTOS!!! conciso e impactante para que te acuerdes. Presentan una curvatura hacia abajo que agregan naturalidad.

Observa como las líneas remarcadas en rojo se comportan, por un lado las "cintura del cuerpo" se introduce en el torso y por otro lado cuando un brazo esta levantado la línea de los pechos se introduce generando la axila.





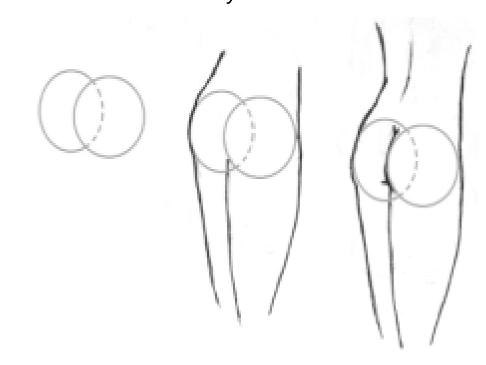
¿Como diablos dibujar Hentai?

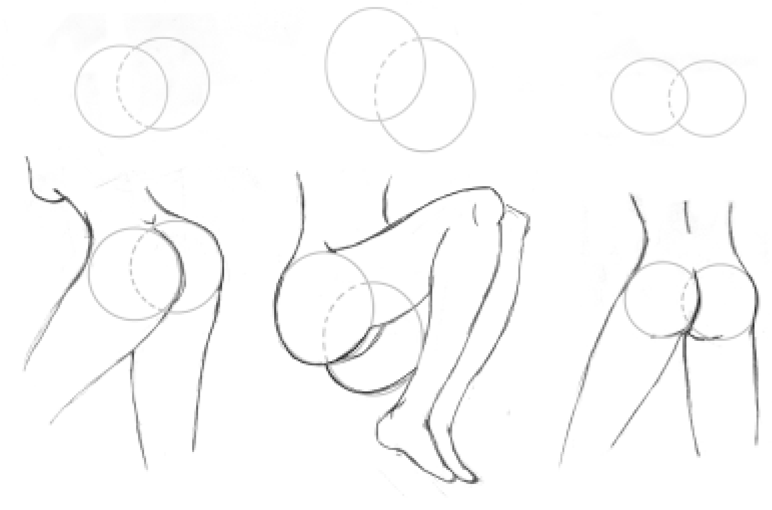
Los personajes hentai tienen la peculiaridad de ser dibujos sensuales y chicas un poco "mas desproporcionadas" de lo habitual, a esto me refiero con pechos enormes y cosas similares. Si quieres dibujar hentai primero aprende a dibujar perfectamente el cuerpo de la figura femenina, luego solo bastará tu imaginación para dibujarlo desde cualquier ángulo y posición.

¿Como dibujar bonitos traseros y no morir en el intento? ^___^

Bueno, ese solo es posible practicando, pero si consideramos su forma básica de dos círculos concéntricos nos ayudará bastante.

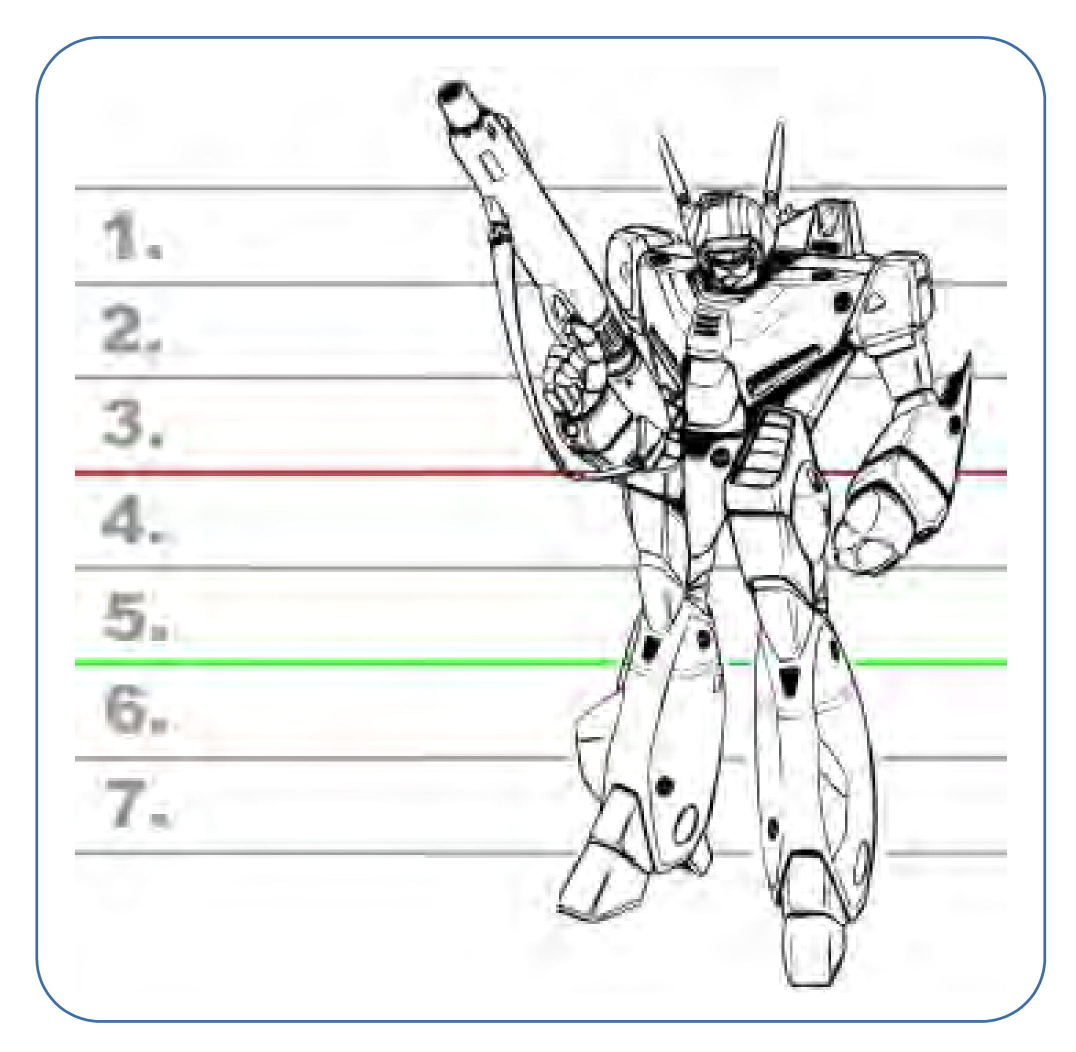
Los círculos a realizar no tienen que ser perfectos, en ocasiones queda mejor si son medios ovalados. A continuación dibujamos las piernas y la parte inferior de la espalda. por ultimo los detalles, como la columna vertebral. De la misma forma que la pelvis podemos utilizar este sistema para dibujar en diferentes posiciones.





Primero que nada ¿Que es un mecha? para lo que no saben la palabra "mecha" es un derivado de "mechanical" y se la utiliza para referirse a lo que comúnmente llamamos "robot"

Bien, a la hora de dibujar mechas debemos tener en cuenta sus proporciones, estas suelen ser las mismas que para el cuerpo humano manga que es de 7 cabezas (3 cabezas para el torso y 4 para las piernas) La línea roja indica donde debe ir la pelvis y la verde indica donde deben ir la base de las rodillas.



Obviamente que podemos variar a nuestro antojo las proporciones de las distintas partes para obtener modelos realmente interesantes y recuerda que como podemos dibujar lo que querríamos no significa que los mechas siempre deban tener forma humana.

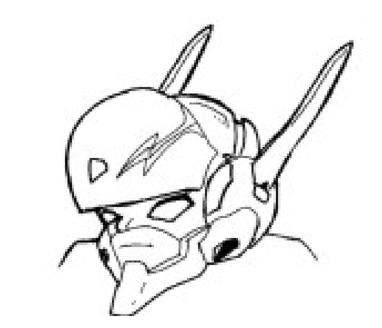
Otra cosa a tener en cuenta es que los mechas tienen "mucho hombro" y piernas grandes.

Ejemplos de cabezas:

Para dibujar a nuestro mecha podemos utilizar el recurso de un solo ojo. No olvides las antenas que siempre quedan tan bonitas!

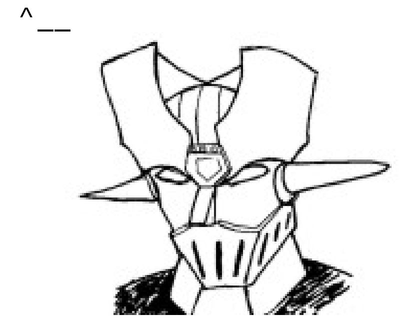


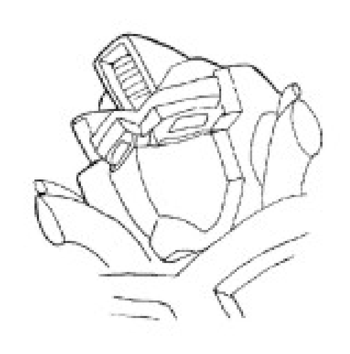
Aquí tenemos un ejemplo de un mecha con cara humana, siempre agregamos cosas estrafalarias en vez de orejas



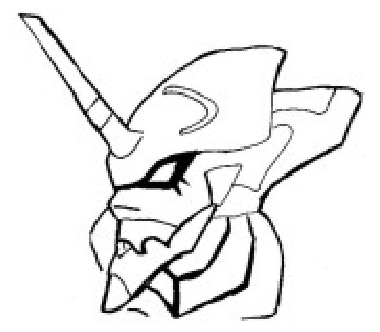
Uhh!, que recuerdos! Mazinger!!! (Yo tenia el muñequito con el cual le arranque un ojo a mi hermano con sus puños atómicos)

^__





Optimus Prime con su famosa frase de: "-Autobots transfórmense y avancen" De la serie Transformers.



Ahora tenemos al famoso Eva-01 date cuenta como siempre agregamos alguna especie de antena de comunicaciones ^__^



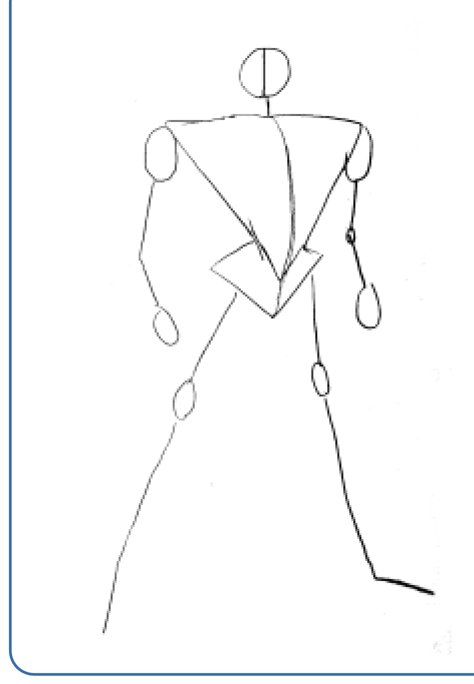
Ya sabemos que nuestra imaginación es infinita por eso podemos inventar algún tipo nuevo de mecha ^__^

Conclusión: Hagamos lo que hagamos siempre debemos agregar partes raras a nuestros dibujos de cabezas y cuerpos , ya sean antenas, ranuras o lo que se nos ocurra...

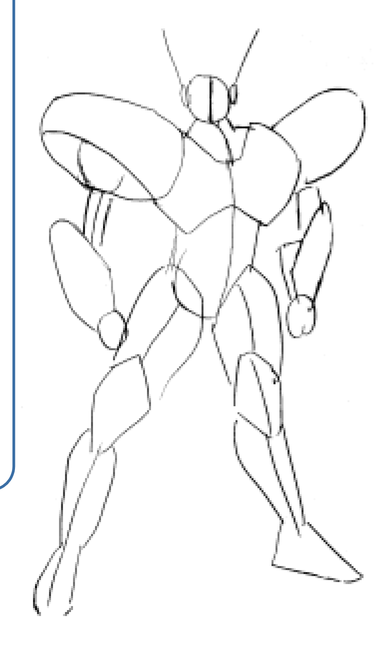
Vamos dibujar un mecha, para eso hay que tener en cuenta las siguientes cosas:

- Primero piensa si el mecha se va a mover de forma dinámica o va a ser lento en sus movimientos.
- El cuerpo de un mecha esta compuesto por partes a modo de armadura, debemos procurar que esas partes encajen entre si de forma correcta.
- En ocasiones queda mejor hacer la cabeza pequeña de nuestro mecha para darle un aspecto mejor.

Dibujando un mecha:



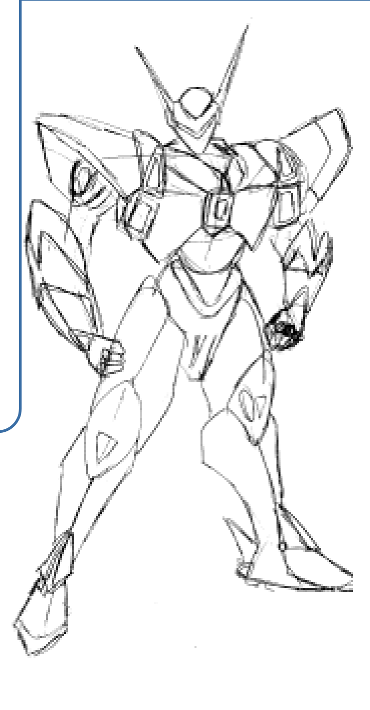
1) Como había dicho, los mechas suelen tener "mucho hombro" esto significa que deben ser grandes para aguantar el peso de lo que le pondremos arriba, en este paso es importante indicar donde irán cada una de las articulaciones.



2) Indicamos de forma rápida los volúmenes, teniendo en cuenta que cada uno debe cubrir al esqueleto como si fueran partes de una armadura. date cuenta como siempre nos orientamos por medio de las líneas guías que hicimos anteriormente.



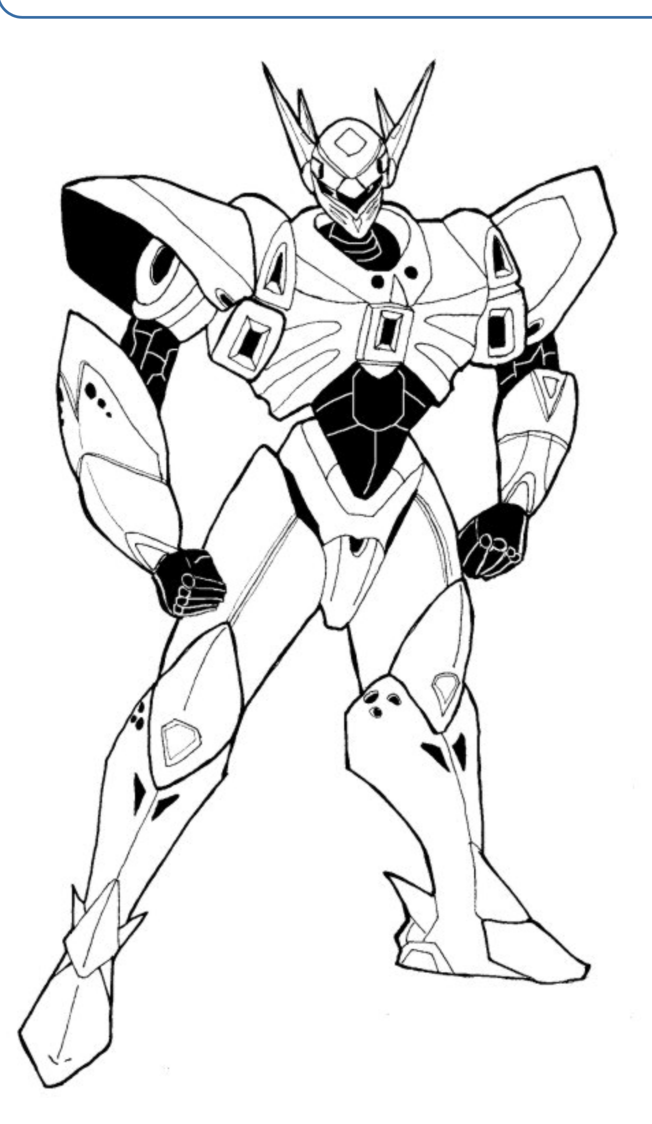
3) Seguimos definiendo volúmenes, ya le agregamos las antenas a la cabeza de nuestro mecha, y para esta altura debemos tener en claro los accesorios que poseerá nuestra armadura.



4) Definimos dichos detalles y agregamos más. Como he dicho en lecciones anteriores debemos dibujar siempre de un total del dibujo al detalle del mismo y no hacer minuciosamente una parte porque luego perderemos la idea de nuestro dibujo y en ese momento si que usaremos mucho la goma ^__^



5) Preparamos nuestro dibujo para el entintado, borramos las líneas guías y tratamos de que las líneas sean lo más nítidas posible, una ves hecho, ya estamos listo para el entintado.



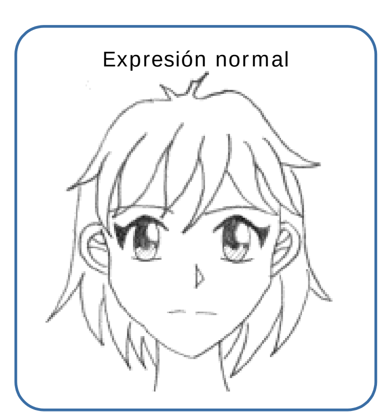
Modelo terminado

Aquí veremos como lograr que nuestro manga no sea tan monótono y aburrido si no todo lo contrario, aprenderemos a darle expresiones a los distintos personajes para que no vallan siempre con carias de serios o aburridos en el mundo, empecemos!

Los sentimientos de las personas se manifiestan por medio de los gestos de la cara. Estos gestos se distinguen mas que nada por la posición de las cejas, la forma de los ojos y la boca. Estas tres cosas puestas en determinadas combinaciones nos darán una amplia gama de expresiones para plasmar en nuestro manga.

Lo que hay que tener en mente siempre a la hora de dibujar a nuestro personaje es determinar que expresión va a tener ¿Estará contento, triste, enojado? En ocasiones para transmitir una expresión no vasta con la cara si no también la posición del cuerpo pero eso lo veremos mas adelante.

Expresión normal



Aquí tenemos un personaje el cual no trasmite ninguna expresión en especial, a continuación el truco será jugar con las cejas y las formas de los ojos y de la boca para crear algunas expresiones, estas no son las únicas existentes pues se pueden generar muchísimas mas, solo es cuestión de pensar como la genera la cara.

 Enojo: Las cejas caen sobre los ojos y la boca con forma de medialuna hacia abajo.	 Enfado: Aquí las cejas ya yapan parte de los ojos y estos se elevan suavemente, el personaje muestra sus dientes.	 Histeriqueo: Sálvese quien pueda! Aquí la boca aun mas grande y las cejas se juntan aun mas que en el enfado. Aparecen rayas en las mejillas para acentuar la expresión.
 Felicidad: La parte inferior de los ojos suben y las cejas se levantan levemente. en la boca se observa una pequeña sonrisa.	 Mas felicidad: Las cejas se elevan mucho mas y la boca se abre.	 Melosidad: ¿!!? Esta expresión indica que el personaje esta enamorado o muy contento, la boca con forma de gato y las cejas elevadas.

		
Miedo: Las cejas descienden en sentido inverso al del enfado y la boca semi-abierta.	Intriga: Una desciende y la otra asciende, esta podría ser un ejemplo de una expresión combinada.	Sorpresa: Las cejas se levantan, los ojos se achican, la boca se abre dando como resultado una expresión de sorpresa o de susto.

hacer una expresión pero no se como dibujarla? La mejor forma es agarrar un espejo, mirarse en el y analizar nuestro reflejo, mas que nada la posición de las cejas, ojos y boca. Eso si, debes asegurarte que nadie te vea o van a pensar que estas loco ^____^

Ahora si, solo basta practicar y hemos llegado a la conclusión de que no hay ningún secreto sobre como dibujar expresiones faciales.

Bien, ya sabemos dibujar más que suficiente, es hora de empezar a realizar "Pin-up" o mejor dicho dibujos bonitos que en definitiva van a ser los que se verán en cada uno de nuestros cuadraditos o viñetas de nuestra historieta. Aquí veremos paso a paso como se hace un dibujo a modo de repaso de como se aplica las cosas que ya sabemos. Como siempre no viene mal ver de que se trata a si que comencemos a dibujar!!!

Los pasos generales a seguir son:

Tenemos la hoja en blanco delante de nosotros y nos viene a la mente la siguiente pregunta ¿Que dibujo? El punto es: Tengo una hoja en blanco delante mío y se me ocurrió dibujar un angelito, a ti tal vez se te ocurrió dibujar otra cosa pero yo tengo ganas de dibujar un angelito, y si quiero dibujar un angelito primero deberé tener una imagen más o menos clara en mi mente de como se verá este angelito, pues una vez que la tengo empiezo a dibujar mi angelito, angelito, angelito ¿Que iba a dibujar? ¡¡Ah si!!, ¿un oso?

1) Bien, empecemos con el boceto, definimos rápidamente la postura para nuestro angelito, será un angelito femenino el cual se verá de la cintura hacia arriba y sostendrá un báculo entre sus manos. Dibujamos líneas guías donde ubicaremos la cabeza, las alas y los brazos, todo esto con lápiz suave (pues después tendremos que borrarlo) y líneas muy sencillas. Algo importante: procura dibujar líneas que indican el centro de los cuerpos como lo hice en la cabeza cuello y pecho.

2) Sigamos con nuestro angelito, agregamos los cuerpos que le dan volumen a la figura, cilindros alargados para los brazos y otro para el palo que sostiene, indicamos la forma que tendrá el pelo y donde estarán los ojos, ¿recuerdas lo que te dije de las líneas centrales? estas nos son útiles para determinar donde va la nariz así como las ojos. ¡¡Este angelito ya tiene forma!!! ¿pero este angelito estará desnudo?



4) Epa!!! ¿Que sucedió aquí? nuestro angelito ya tiene una línea bien firme en vez de tantos remarques. Lo único que hice fue dibujar nuevamente el angelito en tinta, luego de que se secase la tinta, borre con la goma el lápiz. Importantísimo: Esperar que se seque la tinta y procurar no pasar la mano por encima, hay que dibujar un angelito y no manchas negras. ¿Como hice para pasarlo a tinta? muy simple, vas a la librería de tu barrio y le pides al vendedor un tarrito de "Tinta China Negro Perla" (bah, en realidad es simplemente negro) y un "Plumín" (es una pluma de metal con un mango de plástico si es que compras de las más baratas la cual sirve de todos modos, estas salen menos de un dolar) El último paso para nuestro angelito es agregarle los detalles...

5) Agregamos los detalles. !Pero mucho cuidado de no abusar de ellos! o terminaremos estropeando nuestro hermoso angelito. Le damos textura a las "alas" del angelito, al pelo del angelito y un par de brillos al báculo que sostiene el angelito en sus angelicales manos.



Bien, ¿Que te ha parecido? Hemos aprendido que cuando tenemos el capricho de dibujar un angelito, éste, con paciencia nos sale bien.

Como digo siempre, El punto es que nosotros supuestamente tenemos que seguir cada uno de estos pasos a la hora de dibujar cada uno de nuestro cuadritos (o viñetas) de nuestra historieta manga.

Ahora para terminar, la pregunta del millón, ¿**¿!!Cuantas veces dije la palabra angelito en esta lección??!!** ^__^

Si estas aquí es por que quieres empezar tus propias historias en mundos mágicos, con personajes de tus sueños, cuya historia sea espectacular y bla bla bla... trataré de ayudarte en lo que pueda así que empecemos con las bases de un manga, es obvio que este tema da para mucho pero aquí se verá únicamente lo básico.

¿Que elementos debemos considerar para hacer un buen manga? Los siguientes:

- Tema
- Protagonistas
- Argumento

Un buen desarrollo de estas cosas provocará que al lector le interese lo que hacemos. empecemos con el Tema:

Tema:

El tema es en base de que se trata nuestro manga, ¿Será de acción, será romántico, será de ciencia ficción o será una combinación de varios? veamos los más generales:



TEMA ROMÁNTICO: En este tema jugaremos mucho con las relaciones entre personajes, es por eso que estos deben estar diseñados con personalidades bien definidas, estos mangas suelen ser comedias y a la vez poseen gran cantidad de personajes los cuales pondremos en situaciones ridículas o difíciles.
Buenos ejemplos son: Ranma 1/2, I´s, Fushigi yûgi



TEMA FANTASÍA: Mundos fantásticos, magia, dragones y demás caracterizan estos mangas, los protagonistas suelen ser un grupo de aventureros o lo que se nos ocurra, siempre serán héroes llenos de valor los cuales necesitan de un enemigo para recibirse como tal.
Buenos ejemplos son: Magic knight rayearth, Slayers, Records of lodoss wars (o algo así)



TEMA C. FICCIÓN: Aquí seguramente aparecerán Mechas, naves espaciales etc. Estos mangas se caracterizan por tener historias que pueden ser tecnológicamente posible en algún futuro lejano o cercano donde el argumento y las situaciones críticas juegan un papel importante.
Buenos ejemplos son: Evangelion, Macross 7 trash



TEMA ACCIÓN: Las batallas están a la orden del día, ya sea peleando a puñetazos limpios o con armas de fuego, persecuciones y demás nos tendrán atrapados en sus páginas.
Buenos ejemplos de estos son: You are under arrest, Detective Conan y todos los demás por que en mayor o menor medida tienen acción. ^__^

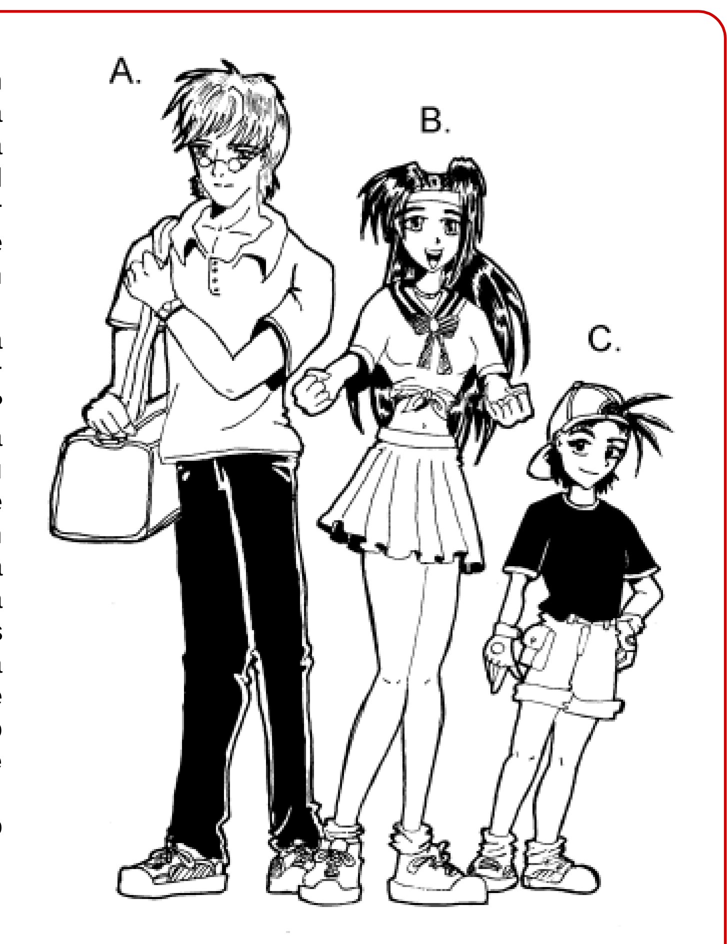
Seguramente me dirás "pero tal serie no pertenece a tal tema" Los mangas en general al igual que los nuestros pueden tratar de un tema determinado o pueden ser de una combinación de varios.

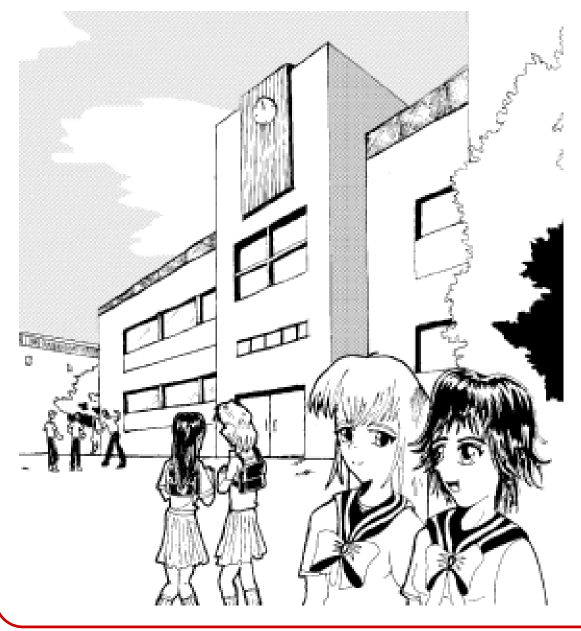
Protagonistas:

Los protagonistas deben ser adecuados para el tipo de tema que hemos elegido, además deben poseer personalidad propia y deben actuar ante situaciones de forma que lo permitiría su personalidad, también deben transmitir el mensaje de nuestra historia, deben ser, atractivos, inteligentes, interesantes en definitiva TODO!!!!
Los protagonistas son tal vez lo mas importante de un manga y dependiendo de lo bien diseñados que están nuestra historia obtendrá mayor o menor calidad.

Vemos un ejemplo:

Aquí tenemos a A. B. y C. posibles protagonistas de un manga de, de, de... ¿de que da la sensación? ¿Fantasía, ciencia ficción, de amor? En realidad no se puede determinar por que no conocemos todo lo que los rodea pero parecen personas normales.
A. (que nombre!) de apariencia seria e inteligente ¿Podría ser el **protagonista principal**? Para mi no porque no seria muy interesante conocer su personalidad sabiendo que podemos divertirnos más con una eufórica, alegre y simpática chica como B. entonces esta chica como es "mas interesante" puede ser la protagonista principal, ¿y que sucede con C.? Bueno, C. lo denominaremos **personaje secundario** al igual que A. porque su personalidades no parecen interesante.





Todos los protagonistas deben relacionarse con su **entorno**, el **entorno** es donde se va a desarrollar nuestra historia de estos posibles protagonistas podría ser una nave espacial, o un mundo fantástico pero decidimos por una común y normal escuela secundaria en el planeta tierra, entonces podemos deducir que se tratará de un manga de tema romántico, o tal vez no, eso depende de lo que se tratará el argumento...

Argumento:

El argumento es la historia en sí, este debe ser:

- Original (que esperabas?)
- Interesante
- Fácil de narrar
- Fácil de entender por el lector
- Debe tener un comienzo, desarrollo y fin

Veamos este último con más detalle:

PRINCIPIO	**DESARROLLO**	**FIN**
En el principio debemos dar a conocer al lector los personajes y su entorno, así este se situará en el mundo que queremos recrear.	Aquí mostraremos como los personajes se desenvuelven por el mundo tratando de alcanzar a sus objetivos, como se relacionan con el entorno y con los demás personajes.	No es muy bueno que las historias terminen por la mitad sin saber que sucedió, es por eso que en el fin mostraremos si los protagonistas alcanzaron lo que deseaban o no.

No necesariamente tendremos que seguir este orden, podemos empezar una historia por el fin y en el desarrollo explicar como se llego a eso, como es nuestro manga entonces es nuestro argumento dándonos la libertad de poder delirar de lo lindo! ^__^

DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES:

(Corel Photo-Paint)

Antes de empezar necesitamos:

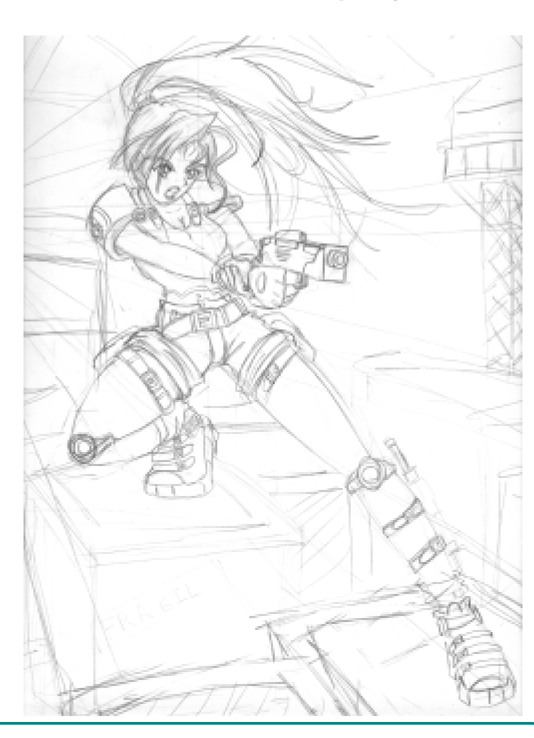
- Un dibujo Entintado (puede ser únicamente la línea)
- Una PC
- Un Scanner
- El siguiente Software: Corel Draw y el Corel Photo-Paint (Vienen juntos)

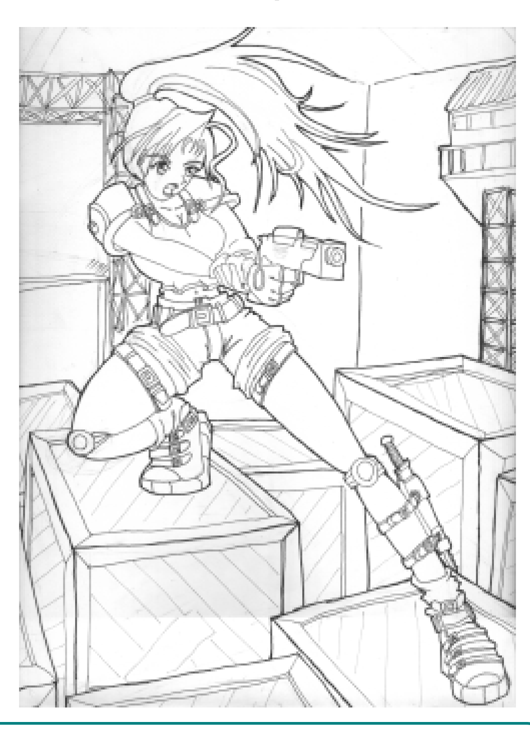
Una aclaración sobre el último punto, los comandos que voy a nombrar corresponden a la versión 9 del Corel, si tienes una versión anterior o posterior no te preocupes que la mayoría de las cosas están en el mismo lugar y poseen casi los mismos nombres.

Seguramente algunos dirán ¿Y por que no explicas utilizando el Adobe Photoshop que es el que tengo yo? Por una simple razón, tú lo tendrás pero yo no ^__^ Los pasos serán los siguientes:

1. Preparando el dibujo
2. Digitalización del mismo
3. Preparando la imagen

Utilizaremos el programa Corel Photo-paint 9 todo el tiempo:





1) Preparando el dibujo:

Antes de digitalizar debemos preparar el dibujo. Una vez que tenemos nuestro dibujo a lápiz debemos pasarlo a tinta, de este modo se nos facilitara muchísimo cuando lo pintemos, no es muy recomendable trabajar con dibujos a lápiz. Entintamos el dibujo y luego de que la tinta se seque borramos el lápiz suavemente. Cuando entintes entinta de forma "inteligente" esto significa tratar de unir todas las líneas del dibujo para que después podamos seleccionarlas en la computadora.

2) Digitalización:

Una vez que nuestro dibujo esta entintado con una línea firme procedemos a escanear el mismo, para digitalizar utilizamos el comando "Archivo/ Adquirir imagen/ Adquirir" o (Ctrl +Q) en la barra de menú.
Seleccionamos una resolución buena (ej 200 ppp) y para que sea mas rápido digitalizamos en blanco y negro.
Nota: Todo el tiempo es recomendable trabajar con la misma resolución con la que fue adquirida la imagen (en nuestro caso 200 ppp)
Nos quedará una cosa así >



3) Preparando la imagen:

Paso 1

Lo que vamos a hacer a continuación es mejorar la línea, accedemos al menú "Imagen/ Ajustar/ Curva Tonal" en la barra de menú.

Se nos abrirá una ventana y lo que hacemos en el cuadro de la derecha es mover la línea hasta acentuar las líneas negras (cuidado, los bordes de la imagen no deben ponerse muy negros) Luego apretamos

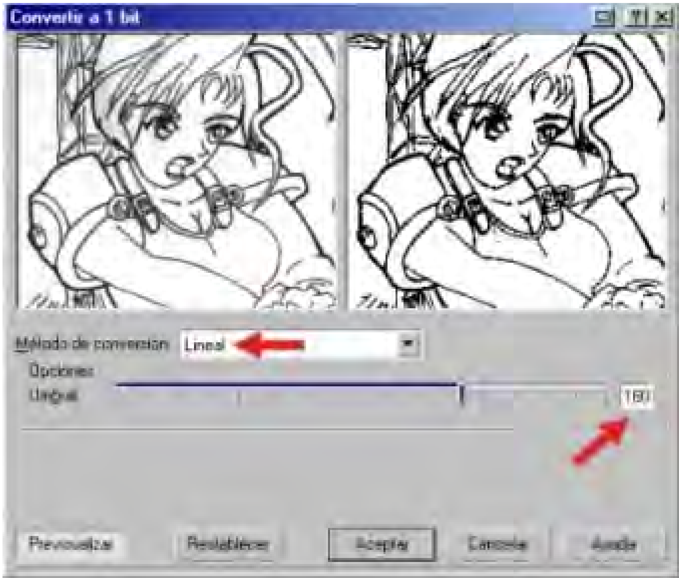
Paso 2

Seguimos preparando la imagen, en esta caso lo que vamos a hacer es pasar el dibujo a planos negros y blancos (sin grises) de esta forma obtenemos una línea firme.

Accedemos al menú "Imagen / Estilo/ Blanco y Negro [1- bit]" en la barra de menú. Se abrirá una ventana. En la opción "Métodos de conversión" elegimos "Lineal" y luego en "Umbral" insertamos el valor "180" (o menor) y apretamos "Aceptar"

No te asustes si la imagen queda muy pixelada, esto lo arreglaremos después.

Nota: como la imagen de líneas grises se convierte en una imagen solamente blanca y negra. El siguiente paso es arreglar el dibujo lo mejor posible,"Aceptar"



Por un lado borraremos líneas no deseadas, errores del entintado manchas de lápiz que no hayamos notado. Por otro lado trataremos de "cerrar" el dibujo lo mas posible para que sea mas fácil seleccionar sus áreas.

En este paso usaremos 2 herramientas:

Herramienta borrador. Para eliminar zonas negras

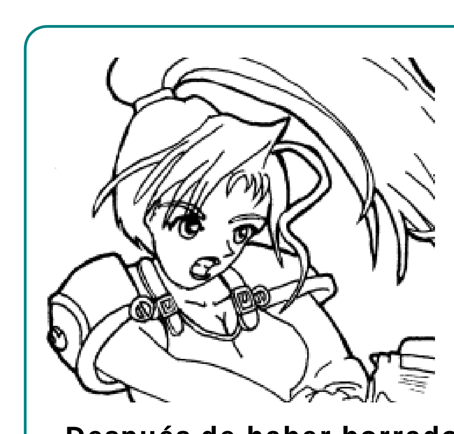
Herramienta pincel. Para emprolijar las líneas, procura tener seleccionado un color oscuro o de lo contrario pintarás blanco.

Para cambiar su tamaño desliza la barra de tamaño ubicada en la "barra de propiedades de herramienta"

Empieza a borrar todo lo que no te gusta, el objetivo es lograr una línea firme y limpia.

Nota 1: Usa la barra espaciadora del teclado para cambiar de forma mas rápida una herramienta a la otra.

Nota 2: Con la tecla mayúscula manteniéndola presionada y arrastrando el ratón hacia arriba o hacia abajo mientras mantienes presionado el botón izquierdo del ratón podrás ajustar el tamaño de la herramienta.



Después de haber borrado



Antes de empezar a borrar

Hasta aquí es lo que debes realizar con cada dibujo, ahora puedes de
ya sea con color o con la técnica de tramas.



TRAMAS DIGITALES:

(Corel Photo-Paint y Draw)

Muchas personas aficionadas a dibujar sus propios mangas han tratado de utilizar las tramas japonesas para aplicarlas a sus creaciones, lamentablemente estas tramas son difíciles de conseguir o poseen precios elevados. ¿Que haremos entonces? Lo que voy a explicar es una forma de imitar de forma muy semejante dichas tramas que al imprimir nuestros trabajos obtendremos tonos muy similares.

Las tramas **NO SON GRISES**, están hechas por puntos y espacios blancos y negros, cuanto mas grandes y juntos esos puntos más oscura será la trama, cuanto más pequeños y separados estén esos puntos las tramas serán más claras.

Nosotros imitaremos esas tramas por medio de rayas en vez de puntos, créeme, en las imágenes que siguen a continuación no se van a apreciar los resultados verdaderos (debido que a las imágenes poseen menor resolución) Pero cuando las imprimas realmente serán muy parecidas a las japonesas ^__^

Tramas Japonesas

Tramas Imitadas

Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Exportaremos el dibujo del Corel Photo-Paint 9 al Corel-Draw 9
2. En el Corel Draw crearemos los rellenos "Por patrón"
3. Importaremos el dibujo.
4. Aplicaremos estos rellenos.
5. Aplicamos los rellenos Post Script para el fondo.
6. Consejos finales.

Al principio utilizaremos el Corel Photo- Paint



1) Exportando el dibujo:

Utilizando el Corel Photo-Paint abrimos el dibujo. A continuación pasamos el dibujo a un modo de color para separar la línea del fondo (recuerda que estamos en Blanco y negro de 1 Bit) Ve al menú "Imagen/ Estilo/ Color RGB [24 bits]" en la barra de menú. Esto lo haremos para que luego podamos poner las tramas por debajo de la línea del dibujo.

Seleccionamos la herramienta "Varita mágica" ubicada en la barra de herramientas y hacemos clic en una línea negra, a continuación hacemos clic en el botón "Similar" ubicado en la barra de propiedades, la selección deberá quedar así >>>>

Vamos al menú "Edición/ Copiar" (Ctrl + C) o hacemos clic en el icono "Copiar" en la barra estándar, a continuación hacemos clic en ¿Pegar? No, en realidad si, bueno algo parecido ^__^ Vamos al menú "Archivo/ Nuevo desde el Portapapeles" en la barra de menú. La línea se pegará en una nueva ventana con un fondo cuadriculado, lo cuadraditos representan que el dibujo no posee un fondo sólido, este es transparente y es justo lo que queríamos pues luego meteremos las tramas por el lado de atrás del dibujo.

<<<< Quedará una cosa así

Por ultimo vamos al menú "Archivo/ Guardar" en la barra de menú, elige el nombre del archivo, el directorio y presiona en "aceptar"

Nota 1: El archivo debe ser guardado en el disco rígido en el formato "CPT" que es la extensión de los archivos del Corel Photo-Paint.

Nota 2: La resolución hasta este momento de la imagen es igual a la que fue escaneada (200 ppp en nuestro ejemplo) no te recomiendo que sea inferior a esa.

Change program!!! ^__^



Ahora cambiamos de programa, pasamos al Corel Draw

Cuando se termine de cargar ponemos "Archivo/ Nuevo" en la barra de menú.

2) Creando los rellenos por patrón:

Lo que haremos será crear las muestras de las tramas, esto significa que crearemos una figura cualquiera, le aplicamos el relleno para que después sea mas rápido aplicarlas en el dibujo.

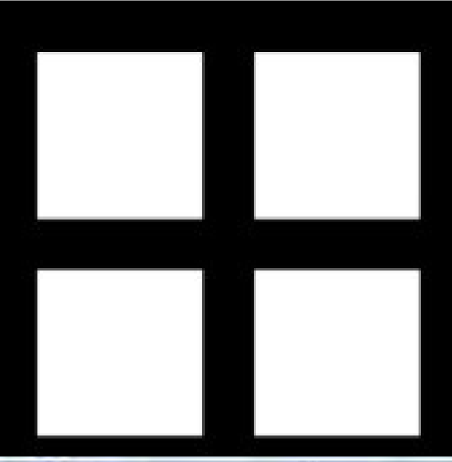
Creamos algunos rectángulos con la herramienta "rectángulo" (F6) ubicada en la barra de herramientas.
Ahora los rellenaremos uno por uno, seleccionamos uno con la herramienta "Selección" >>>>

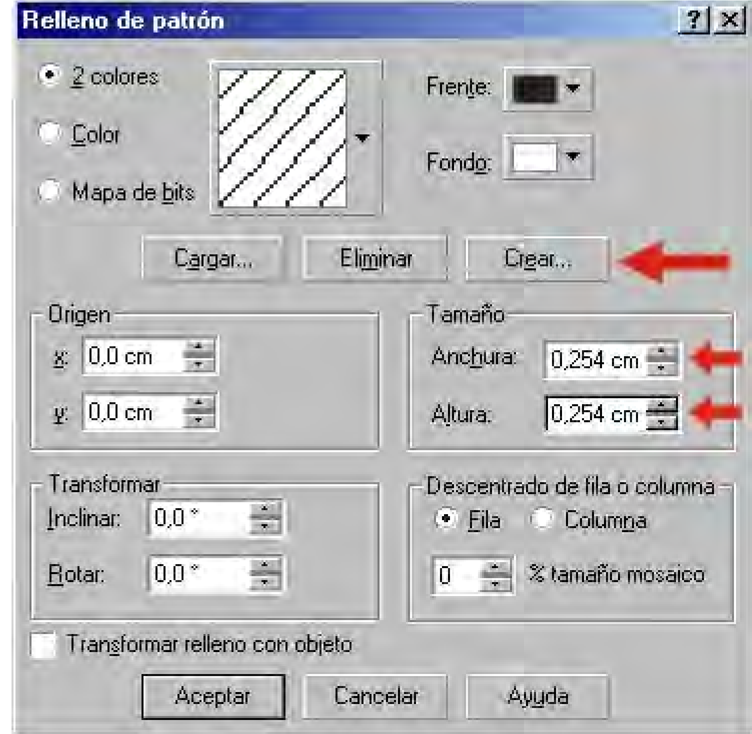
Vamos a la herramienta "Relleno" y elegimos de la lista "Cuadro de dialogo relleno de patrón" ubicada en la barra de herramientas.

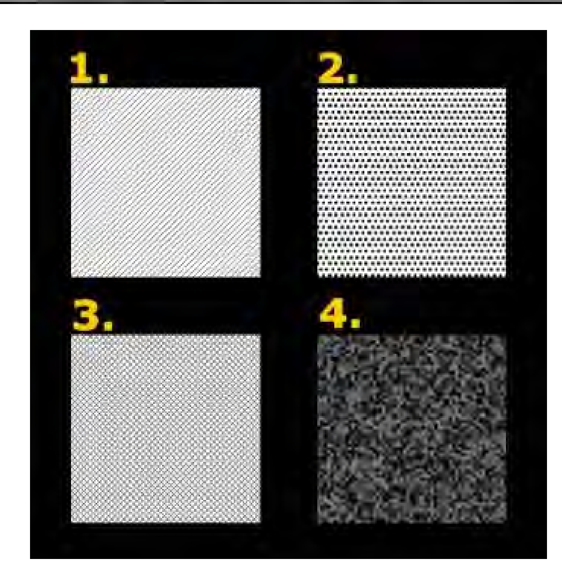


En este cuadro de dialogo jugaremos con las opciones para crear diversas tramas, puedes utilizar las que ya están predeterminadas o puedes crear la tuya haciendo clic sobre el botón "crear" yo solo mostraré algunas.
Una buena trama ideal para las sombras simples es crear una trama de rayas oblicuas. Hacemos clic en botón "Crear" y realizamos el diseño de rayas oblicuas que es muy fácil de hacer >>>
A continuación debemos ajustar su tamaño, no queremos que al imprimirlas se vean tan separadas una línea de la otra, es por eso que le introducimos una "Anchura" y una "Altura" de 0,254 cm (Es la mínima que se puede poner) luego cliqueamos en "Aceptar" para ver los resultados. Aquí tienes unos ejemplos más:
1. Esta es la trama que explique arriba, queda muy bien para pintar sombras de la piel y de la ropa.
2. Esta trama se puede utilizar para las prendas de los personajes y fue realizada con cuadrados alternados.
3. Este patrón es igual que el primero pero tiene líneas para el otro sentido creando una trama que es ideal para crear sombras más oscuras que las del 1 a si como también el pelo de los personajes.
4. Este no es un diseño por patrón, si no que fue creado utilizando los rellenos "Post Script" (mas adelante lo explicaré) Esta trama es ideal para las rocas que van a volar en las explosiones de nuestro manga ^__^

Nota: También puedes crear tramas degradadas utilizando la herramienta "Transparencia" de la barra de herramientas y aplicándola a las ya creadas.





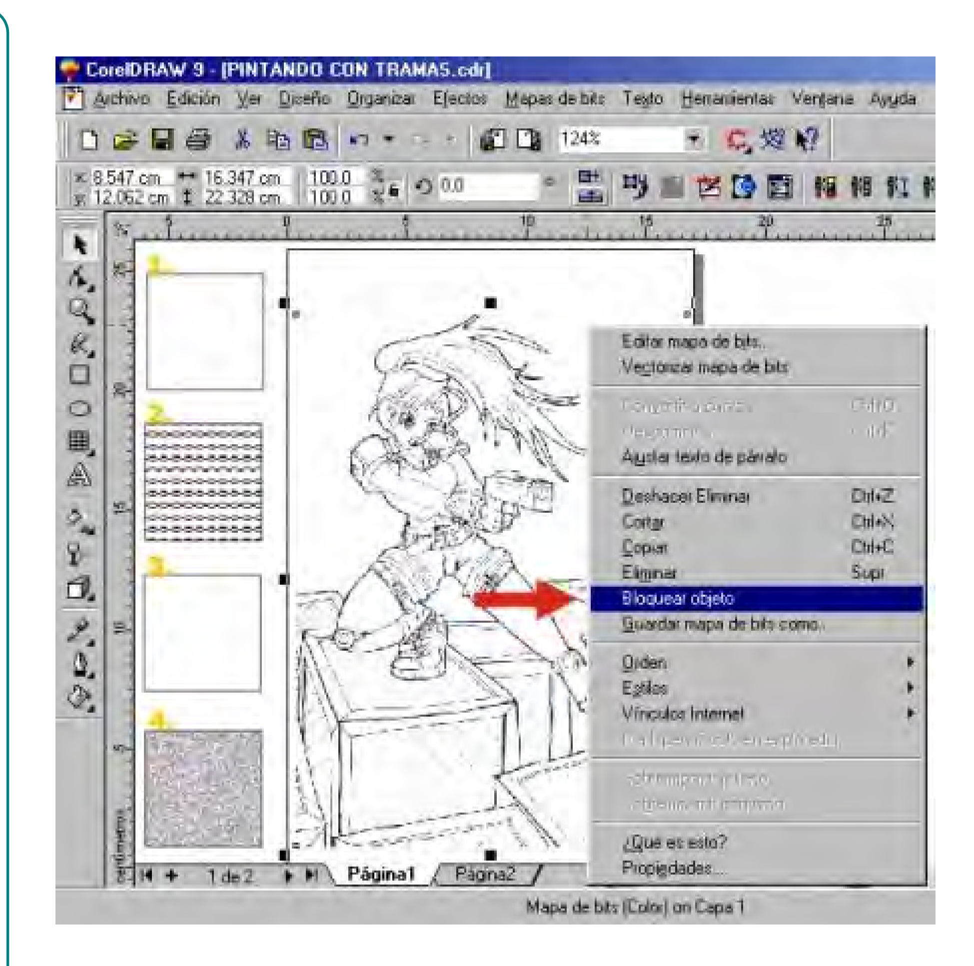


3. Importando el dibujo:
Vamos al menu "Archivo/ Importar" (Ctrl i) en la barra de menú y buscamos el archivo que nos interesa.
Acomodamos el dibujo en la hoja y ponemos las tramas al costado (mira la imagen de abajo) a continuación hacemos clic derecho sobre el dibujo y elegimos la opción "Bloquear objeto" de esta forma el dibujo no podrá ser arrastrado ni agrupado cuando trabajemos con los demás objetos.
Ya estamos listos para empezar a crear los objetos que rellenaremos con las tramas.

4. Aplicando los rellenos:
Nos alejamos momentáneamente del dibujo para dar paso a la explicación de como se utilizan algunas herramientas:
Los rellenos **únicamente se pueden aplicar a objetos cerrados,** pero primero debo explicarte como se crean estos objetos y como cerrarlos:

Seleccionamos la herramienta "Mano alzada" ubicada en la caja de herramientas, esta herramienta nos permite dibujar de la forma que queramos, presta atención a como se utiliza.

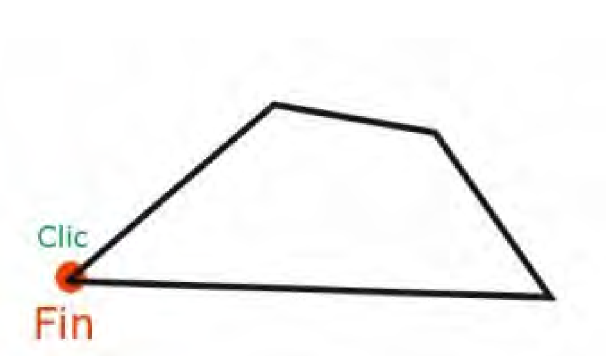




Doble Clic
Doble Clic
Clic
Comienzo
Clic
Fin

¿Como se usa?

Con la herramienta "Mano alzada" Hacemos un clic donde queremos empezar el objeto, movemos (mover no es lo mismo que arrastrar) el ratón hacia donde sigue la línea y hacemos doble clic, luego hacia otra dirección y doble clic hasta llegar a donde la vamos a terminar y hacemos un clic. Esto significa que para empezar y terminar una línea debemos hacer un solo clic y para continuarla debemos hacer doble clic ¿se entendió?



¿Como se cierra?

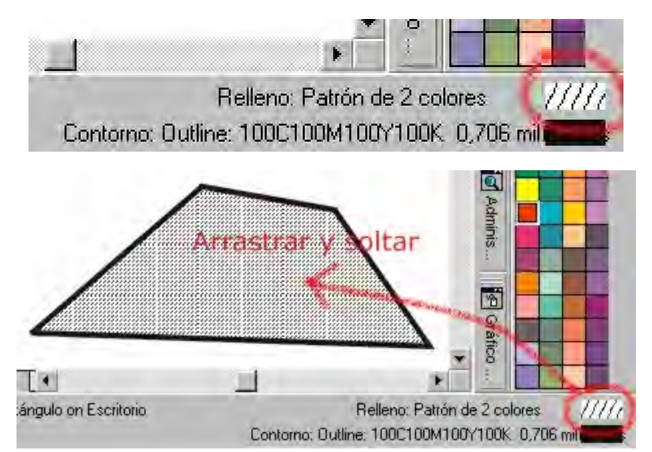
Pero este objeto no esta cerrado no podremos rellenarlo!
Entonces debemos cerrarlo haciendo otro clic donde comenzamos o si estamos cerca del final podemos hacer clic en "Cerrar automáticamente curva" ubicado en la barra de propiedades, ahora sí, hemos creado un objeto que esta listo para ser rellenado.

¿Como se rellena?

1. Seleccionamos con la herramienta "Selección" ubicada en la caja de herramientas uno de los cuadrados que ya esta rellenado (los que creamos al principio).

2. Fíjate que en la "Barra de estado" aparece lo que esta marcado en la imagen.

3. Lo que sigue a continuación es hacer clic y arrastrar el relleno indicado desde la barra de estado hasta el objeto que queremos rellenar y soltar el botón del ratón en el mismo.

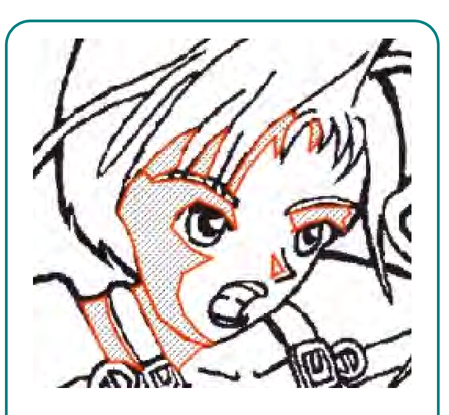


Otra forma más rápida es predeterminando el relleno, para eso en vez de arrastrar el relleno al objeto que queremos rellenar lo arrastramos a un lugar en blanco del área de trabajo, aparecerá un cuadro de dialogo con tres opciones, seleccionamos la opción "Gráfico" y de esta forma cada vez que se cierre un objeto este se rellenará automáticamente con el patrón que predeterminamos, esta forma es mucho más rápida que las demás.

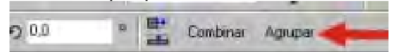
Volvamos al dibujo, lo que haremos será crear objetos para luego rellenarlos con los patrones que ya creamos y que están a un costado del dibujo y por ultimo mandaremos todos estos objetos "hacia el fondo" para que la línea del dibujo que se encuentra bloqueada pase a primer plano y los patrones se ubiquen por detrás, empecemos!



Recuerda bloquear el dibujo antes de comenzar, con la herramienta "Mano alzada" seleccionada empezamos a marcar las áreas que irán rellenadas con una sombra (considera de donde viene la luz) En el ejemplo están marcadas con rojo.
Nota: Procura cerrar todas las líneas en el mismo punto donde las comenzaste.



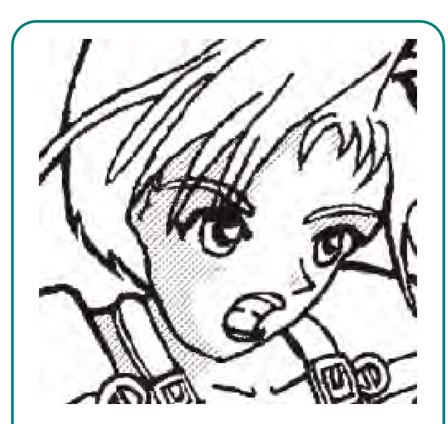
Para no aplicar el relleno área por área es conveniente seleccionarlas con la herramienta "selección" a todas juntas y cliqueamos en "Combinar" o en "Agrupar" según convenga ambos ubicados en la barra de propiedades.



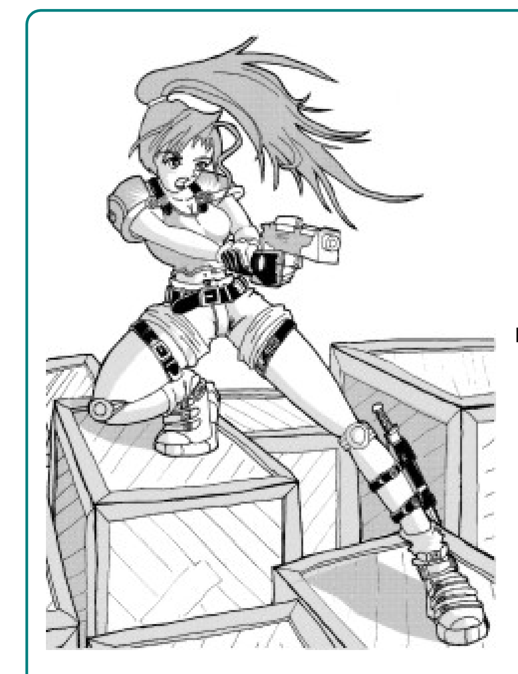
Ahora sí, hacemos eso de arrastrar el relleno de la barra de estado hasta cualquiera de los objetos, (Si hiciste el método de haber predeterminado el relleno los objetos se rellenarán automáticamente una vez cerrados)



Procedamos a eliminar la línea, teniendo seleccionados los objetos vamos a la paleta de colores y hacemos clic con el botón derecho del ratón en la X ubicada en la paleta de colores (Si esta no se encuentra en la paleta de colores deberás configurarla) El contorno de los objetos desaparece.



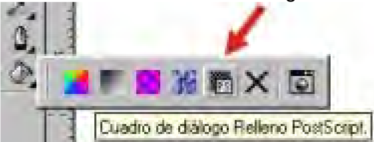
Por último llevamos el relleno por detrás de la línea haciendo clic con el botón derecho sobre el grupo y de ahí seleccionamos "Orden/ Hacia atrás" o presionando "Mayús+ Re.Pag" Para enviar al fondo o "Ctrl+ Re.Pag" para retroceder uno. Ahora sí, la línea se encuentra por delante del relleno.



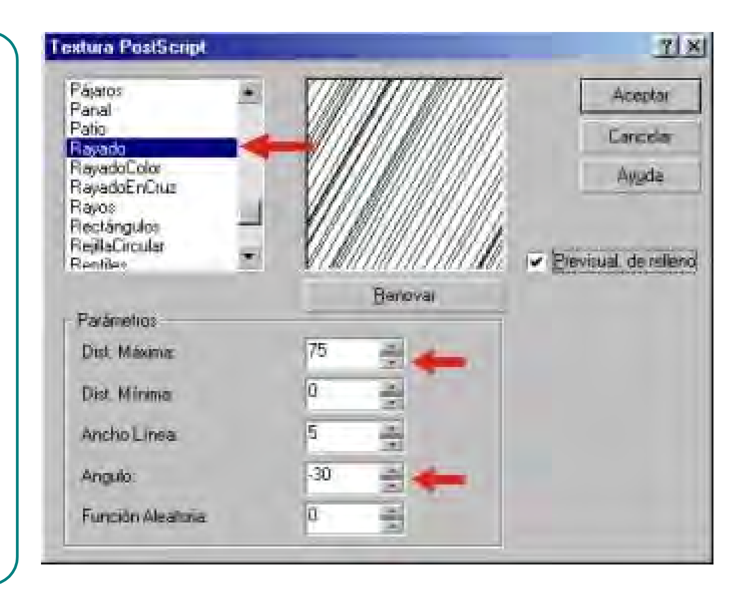
Continuamos repitiendo estos pasos:
Dibujar procurando cerrar las líneas.
Rellenar utilizando los primeros objetos que hemos rellenado o predeterminando los patrones.
Enviar los objetos hacia atrás del dibujo.

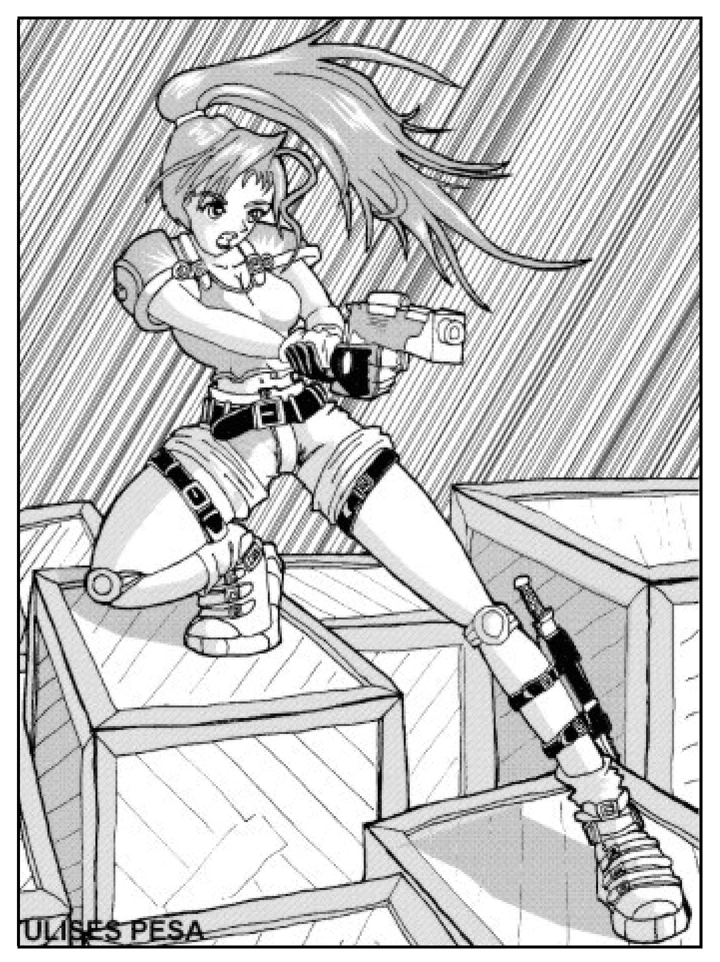
5. Aplicando relleno Post-Script:

Ahora vamos con el fondo, para el mismo utilizaremos un relleno Post-Script además de que son una tortura en máquinas lentas como la mía ^__^ son un tipo especial de relleno el cual en vez de utilizar patrones utilizan una especie de plantillas que podemos configurar a nuestro gusto.
Creamos un objeto que abarcara el fondo y vamos a la herramienta "Relleno" y elegimos la opción Post-Script se abrirá un cuadro de dialogo



En este cuadro elegimos "Rayado" de la lista y ajustamos los valores de distancia entre las líneas y el ángulo de inclinación de las mismas.
Cliqueamos en aceptar y listo!





6. Por ultimo pero no menos importante:

- Trata de aprender a manejar el programa, no es muy difícil de hacerlo, lo que pasó con esta lección es que era más explicación de como utilizar el programa que de como pintar el dibujo.
- Prueba con diferentes tramas y con la superposición de las mismas para ver que resultados interesantes obtienes.
- No utilices muchas tramas en un mismo dibujo por que lo empeora, con cuatro tramas (a excepción de los fondos) ya puedes hacer un manga entero.
- Fíjate en los mangas que ya tienes como aplican las tramas y las sombras y que tipo de trama usan para determinada cosa, aprende de los profesionales!
- Obviamente que este sistema no es conveniente utilizarlo para pintar un solo dibujo, si no que la idea es que lo utilices para pintar las diferentes viñetas de tu manga, el programa te lo permite y puedes hacer más que solo pintar, puedes hacer los textos, puedes hacer los globos de diálogos, los recuadros, las onomatopeyas, Todo!
- En general teniendo este programa y sabiéndolo utilizar bien bien ya puedes hacer tu propio manga de forma digital! el único gasto tal vez sea el de la impresora, por que el cartucho de tinta negra va a volar de lo lindo con tantas impresiones ^__^
- Prueba hacer tu propio manga digital!!! y tal vez en el futuro hagamos alguna sección con los mangas hechos de esta manera por todos los visitantes de la página.

Adoro este programa!

Espero que te halla gustado esta lección así como también los resultados obtenidos, si no es así ve y gástate fortunas comprando las tramas verdaderas ^__^

(Corel Photo-Paint)

El dibujo ya esta listo para ser coloreado de forma digital, los pasos que seguiremos serán:

- Separar el dibujo del fondo.
- Crearemos una capa (Objeto) para la línea.
- Crearemos una capa (Objeto) para los colores planos.
- Pintaremos con colores planos la misma.
- Crearemos una capa (Objeto) para las sombras y los brillos.
- Pintaremos la misma.
- Retocaremos la imagen.
- Consejos finales.

Utilizaremos el programa Corel Photo-paint 9 todo el tiempo, Empecemos!

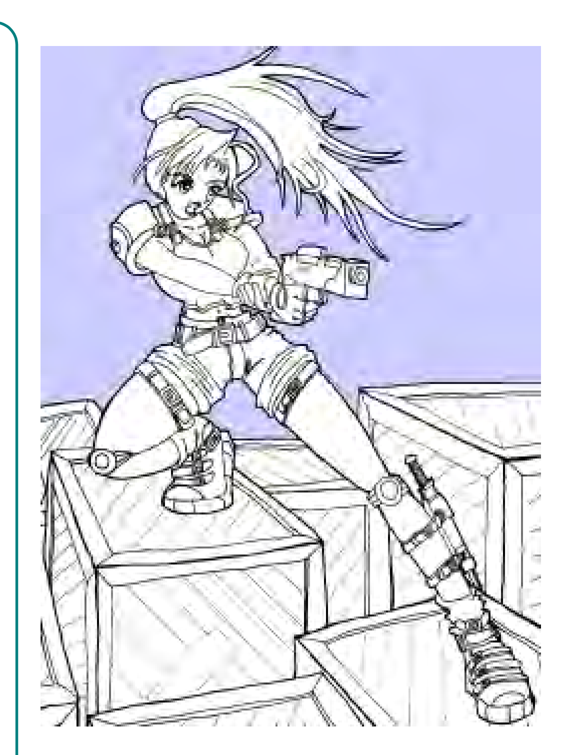
1) Separar el dibujo del fondo:

Es hora de empezar a pintar, primero debemos pasar la imagen a un modo de colores (recuerda que estamos en Blanco y negro de 1 Bit) Ve al menú "Imagen/ Estilo/ Color RGB [24 bits]" en la barra de menú. Ahora lo que haremos será separar el personaje del fondo, para hacerlo crearemos una "mascara" Las mascaras son separaciones que hacemos para poder trabajar con ellas sin pasarnos de los límites de la misma impidiendo que pintemos sobre áreas no deseadas.

Creamos la máscara usando la herramienta "varita mágica" Ubicada en la caja de herramientas



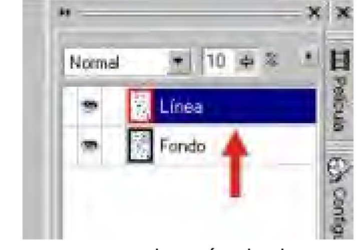
Seleccionamos "modo aditivo" de la misma en la barra de propiedades y hacemos clic en el fondo del dibujo (el cual borré para que se entienda mejor)
Una vez seleccionado hacemos clic con el botón derecho sobre un color que no vamos a utilizar en el dibujo. Luego hacemos clic en el icono y luego otro clic en las zonas que seleccionamos con la máscara pintado el fondo con el color elegido, o para hacerlo mas rápido abrimos el "cuadro de dialogo de relleno" haciendo doble clic en el mismo icono y presionamos aceptar.



2) Crear una capa para la línea:

Con la herramienta "varita mágica" seleccionada hacemos clic en "Quitar máscara" ubicado en la barra de propiedades (para quitar la máscara creada anteriormente) Después haz clic sobre una línea negra, luego haz clic en el botón "Similar" ubicado en la barra de propiedades, esto te seleccionará únicamente las líneas negras.

Haz clic en el icono "Crear objeto: Copiar selección" ubicado en la barra de propiedades.
Fíjate que te aparecerá un nuevo objeto en la ventana acoplable, haz doble clic en él y renómbralo con el nombre de "Línea" Este objeto deberá encontrarse por encima de los demás (debe estar primero en la ventana)



¿Que hago si no lo esta? Simple, arrastra con el ratón la imagen pequeña hacia arriba.
Nota: Puedes hacer clic en el ojito que aparece al lado para ocultar momentáneamente los objetos.



3) Crear una capa para los colores planos:

Con el objeto "Fondo" seleccionado (procura que tenga el recuadro rojo en la ventana acoplable, de otro modo estará indicado pero no seleccionado) Haremos lo mismo que en el paso anterior, pero en vez de seleccionar la línea, seleccionaremos con la "Varita mágica" una zona blanca, luego apretamos nuevamente "Similar" y después clic en el icono "Crear objeto: Copiar selección"
Aparecerá un nuevo objeto al que llamaremos "Planos" Este objeto será en el que pintemos los colores sólidos.



4) Pintado de las capa "Planos"

Con el objeto "Planos" seleccionado empezaremos a ir seleccionando cada una de las partes que supuestamente poseen el mismo color con la herramienta "Varita mágica" que debe encontrarse en el "Modo aditivo" o puedes mantener apretada la tecla "mayúscula" mientras hacemos los distintos clics en las áreas a pintar.
Elegimos los colores de relleno con el botón derecho del ratón y luego hacemos doble clic en la herramienta "Relleno" para luego apretar aceptar. Para pintar otra área primero debemos quitar la máscara actual, para eso hacemos clic sobre le icono "Quitar máscara" o apretando "Ctrl + Mayus + R" en el teclado.



Si son áreas pequeñas no hace falta crear una máscara, solo basta con hacer un clic en la herramienta "Relleno" y luego en el área que vamos a pintar, para esto siempre debe estar seleccionada el objeto "Planos"
¿Que sucede si un color no esta en la paleta de colores? Elige un color semejante al deseado y luego haz doble clic en "Relleno" y se abrirá el cuadro de dialogo de "Relleno", presiona en "Editar" y de ese modo podrás elegir el que desees. Para el color piel puedes utilizar como base el color Arena
Seguimos seleccionando y rellenando hasta tener todas las partes del dibujo cubiertas con un color plano.

5) Crear una capa para las sombras y brillos:

Para crear una nueva capa donde estarán los brillos y las sombras vamos al menú "Objeto/ crear/ Nuevo objeto" en la barra de menú o apretamos el icono "Nuevo objeto" ubicado en la parte inferior de la ventana acoplable "Objetos" En la lista de capas aparecerá un nuevo objeto que llamaremos "Brillos y sombras" (para cambiarle el nombre haz doble clic en el mismo y se abrirá las propiedades del objeto, cambia el nombre y cliquea en aceptar)
Recuerda el que el orden de las capas debe ser el siguiente todo el tiempo:
La capa "Línea" debe estar por encima de todas las demás, luego le sigue la capa "Brillos y sombras" después la capa "Planos" y por ultimo la capa Fondo" Para cambiar el orden simplemente arrastra los nombres hasta la posición deseada.



6) Pintado de la capa "Brillos y sombras"

Lo que haremos básicamente es utilizar a la capa "Planos" para crear las mascaras y pintaremos teniendo siempre seleccionada la capa "Brillos y sombras" con la herramienta "Aerógrafo"

Antes de empezar a pintar tenemos que considerar una cosa obvia ¿De donde viene la luz? En nuestro caso vendrá de la derecha entonces los brillos irán de ese lado mientras que la sombras del lado izquierdo.

Ejemplo: Empezaremos con la piel...

Con la capa "Brillos y sombras" seleccionada elegimos "varita mágica" hacemos clic en un color y luego hacemos clic en el botón "Similar" en la barra de propiedades, si se selecciona un color no deseado deberemos bajar la "Semejanza de color" (número a la derecha del botón "HSB" ubicado en la barra de propiedades)

Seleccionamos la herramienta "Pintar" ubicada en la parte inferior de la barra de herramientasVamos a la "barra de propiedades" y elegimos la opción "Aerógrafo" <<<<<<<<

Para configurar el pincel hacemos doble clic en el icono "Pintar" o presionamos "Ctrl + F8" Se abrirá la ventana acoplable "Configuración de pincel" en ella ajustaremos en "Propiedades de plumilla": >>>>>>>



"Transparencia" 85% y "Suavizar borde" 100%

Nota: no necesariamente tienen que ser estos valores, la idea es probar y ajustar nuestro pincel a lo que deseamos.

Ahora pintemos teniendo la capa "Brillos y sombras" siempre seleccionada de la siguiente forma:

A) Supongamos que tenemos este color (Color de la capa "Planos")



B) Hacemos clic sobre un color un poco mas oscuro y pintamos sobre un lado con



la herramienta "Pintar"



C) Luego hacemos clic sobre un color mas claro y pintamos con la herramienta "Pintar"



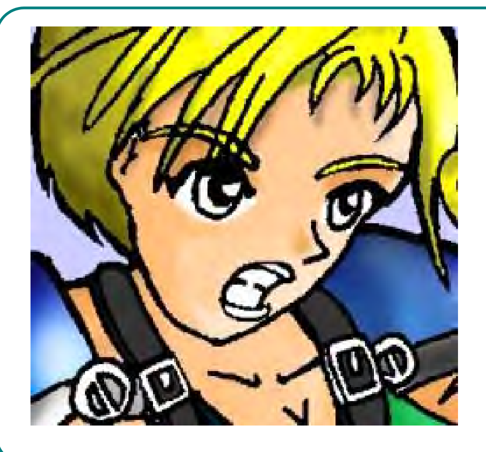
Eso es lo que tenemos que hacer con cada una de las partes de nuestro dibujo, hasta que nos todo cubierto y dejaremos de color blanco lo que vamos a retocar con algunos efectos



Este es el paso mas largo y tedioso, pero los resultados son muy buenos ^__^

7) Retoque de la imagen:

En el retoque nos concentraremos a dar mejor aspecto a la imagen pintando detalles pequeños o usando "Filtros" Llamamos filtros a los efectos que nos permite hacer el programa.



1. Empezaremos retocando los ojos, Lo que hacemos es pintar el reborde con blanco y con la herramienta "Pintar" ya que esta parte habría quedado pintado por el color piel.

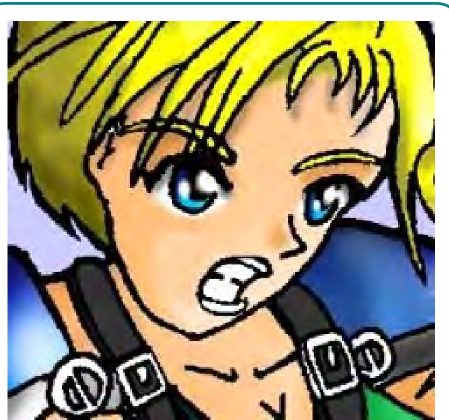


2. A continuación seleccionamos con la herramienta "varita mágica" la pupila de los ojos y las pintamos con la herramienta "pintar" (no olvides de pintar una sombra)





3. Ahora vamos a hacer un brillo, en la ventana acoplable "Configuración de pincel" Movemos los puntos para afinar el pincel y para rotarlo obteniendo una forma elíptica, elegimos el color blanco y dibujamos el brillo directamente sobre el ojo.



4. Y por ultimo agregamos una pequeña sombra gris con la herramienta "Pintar" por debajo del párpado.



Retocaremos las hebillas a continuación, las seleccionamos con la "Varita mágica" y hacemos doble clic en la herramienta "Relleno" para abrir el cuadro de dialogo de relleno. en el mismo apretamos el icono "Relleno degradado" y luego hacemos clic sobre el botón "Editar"

En el mismo vamos a la opción "Preestablecidos" y elegimos de la lista el que mas nos guste, si no hay ninguno que se adapta a nuestras necesidades lo podemos crear por nosotros mismos. Luego cliqueamos en aceptar para aplicar el relleno degradado



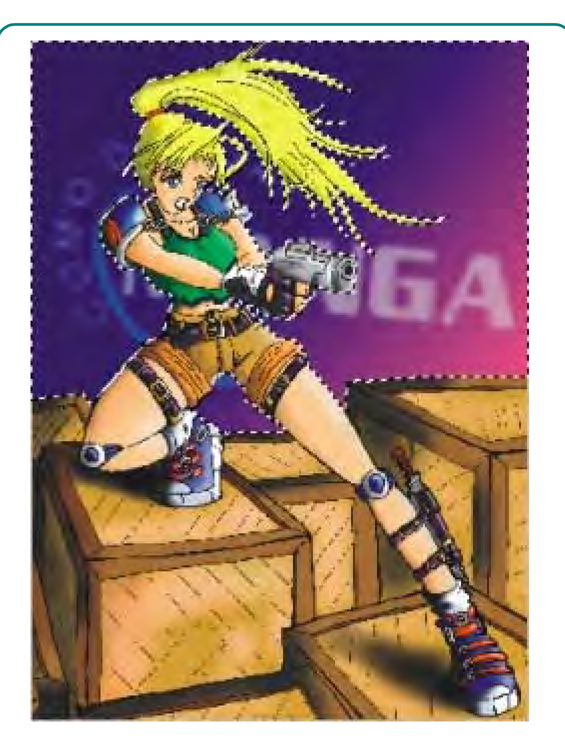
Este tipo de relleno es muy útil a la hora de representar cosas metálicas o para realizar de forma rápida fondos.





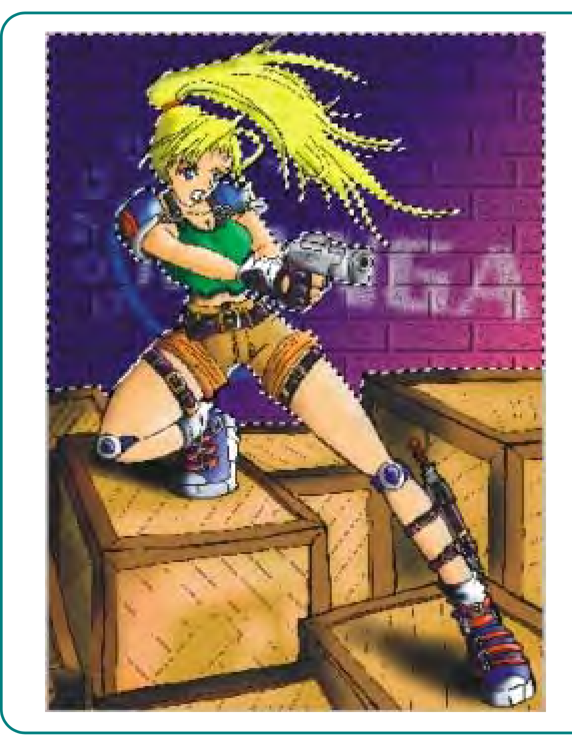
Ahora retoquemos el fondo, crearemos una especie de pared de ladrillos detrás de nuestra heroína

Primero crearemos una máscara para ello seleccionamos la capa "Fondo" y hacemos clic con la herramienta "Varita mágica" en el color del mismo. Luego presionamos "Similar" en la barra de propiedades (cuidado con el número de similitud de color) vamos al cuadro de dialogo de relleno (doble clic en "relleno") y luego "Relleno degradado" y creamos un relleno y lo giramos para poner el color más claro de donde viene la luz dando



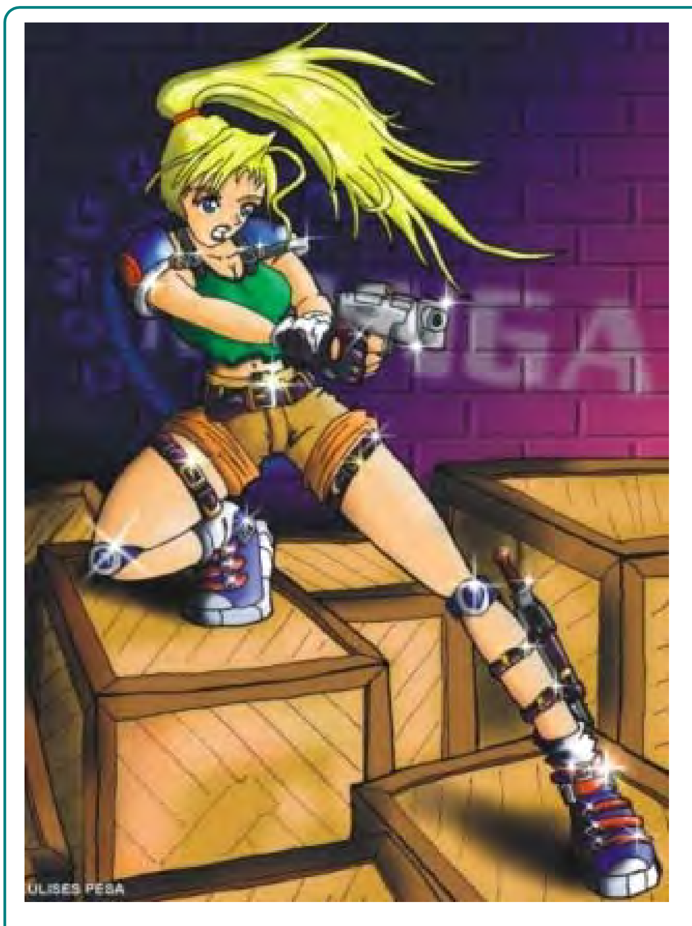
Decoramos el fondo con alguna imagen o escritura que puedes hacer con la herramienta "Pintar" y en vez de utilizar el "Aerógrafo" puedes utilizar la lata de "Aerosol" para un efecto de pintura sobre la pared.

Lo que hice yo fue poner el logo de la página en una capa intermedia entre "Fondo" y "Planos"



Ahora vamos a aplicar el filtro, para eso vamos a "Efectos/ Textura/ Pared de Ladrillos" Configuramos las opciones a nuestro antojo y hacemos clic sobre aceptar. Una vez que terminemos con los retoques debemos unir todas las capas con el fondo para formar una sola, para hacerlo vamos al menú "Objeto/ Combinar/ Combinar todos los objetos con el fondo" en la barra de menú o apretamos "Ctrl + Mayus + FlechAbajo" De esta manera tendremos una sola capa.

Después vamos al menú "Imagen/ Nuevo muestreo" y en el cuadro de dialogo bajamos la resolución a 100 ppp. Y por ultimo vamos al menú "Archivo/ Guardar" ¿Qué esperabas después de tanto trabajo? ^__^



<<<<< Modelo terminado

Filtros adicionales utilizados:

- "Efectos/ Desenfocar/ Desenfoque gaussiano" en los reflejos del pelo.
- "Efectos/ Representar/ Representar mancha luminosa" en el cinturón.
- "Efectos/ Representar/ Efectos de iluminación" para la pared del fondo.

Herramientas adicionales utilizadas:

- Herramienta Borrar (A full!!!)
- Herramienta "Diseminador de imágenes" configurada con la opción chispas (para los brillos del arma y demás)
- Herramienta "Transparencia" (para la sombra negra del fondo)
- Botón "Deshacer" (es inevitable no usarlo) ^__^

Por Ultimo:

Aquí tienes algunos colores de piel del que seguro le sacarás provecho.
Si no puedes encontrar buenas combinaciones de colores prueba navegando por Internet y busca dibujos, luego ábrelos con el Corel Photo-paint y usa la herramienta "Cuenta gotas" de la caja de herramientas para imitar los colores y agrégalos a tu paleta de colores.

Utiliza los accesos directos del teclado para agilizar el trabajo con el programa.

Una buena resolución para trabajar es de 200 ppp, otras superiores se podrían convertir en una tortura en máquinas lentas.

